
ASM
aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Nr. 10 Oktober 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50
ISSN 0933-1867
SEOUL
OLYMPIA - VORBILD FÜR ZAHLREICHE SPORTSPIELE
RASANTE WETTKÄMPFE MIT STICK + MAUS
HITS DER SAISON
BARBARIAN II, KILLER CARS, HAWK EYE, SUPER CUP-FOOTBALL
UND VIELES MEHR
KOPFNUSS
BARD'S TALE III
AUF DEM WEG ZUR LÖSUNG
ASM IN NEW YORK
HEIßE GAMES AUS DEN USA
FÜR ALLE VIDEO-SPIELE-FREUNDE
SUPERPOSTER KATAKIS

OVERLANDER

DIE RENNAUTO-SIMULATION DIE ALLES HINTER SICH LÄSST





SCREENSHOTS ATARI ST



	Spieler in Fahrer-Perspektive	Rasante Simulation	. . . es darf geballert werden	Nervenkitzelnde Gebirgsfahrten	Autos in Eigenbau	Von der Presse mit Begeisterung aufgenommen	Ein Spitzenvergnügen für Heimcomputer
1	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✓
2	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
3	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓
4	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓
5	✓	✓	✓	✗	✗	N/A	✓
6	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓
7	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✗
OVERLANDER	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓





Distributor:

BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH

Elbinger Straße 3
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 70 60 50



SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Commodore	Cassette
Commodore	Disc
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disc
Amiga	Disc
Atari ST	Disc

„Was lange war, ist endlich weg ...“

..., werden bestimmt jetzt einige von Ihnen sagen. Gemeint ist die „ASM-Schachecke“. Nun, der Druck, den die Leserschaft ausübte, war einfach zu groß, als daß wir diese – seit Anbeginn in der ASM vorhandene – Rubrik hätten weiterleben lassen können. Die wenigen, die jetzt weinen, seien damit getröstet: Wir werden – natürlich – auch in Zukunft über Schach berichten. Allerdings im Rahmen der „Strategie-, Denk- und Simulationsspiele.“ Hough, der Leser hat gesprochen und in diesem Fall entschieden.



Chefredakteur Manfred Kleimann unterrichtet den Weltsicherheitsrat der Vereinten Nationen von die Abschaffung der Schachecke. (Foto: c-press)

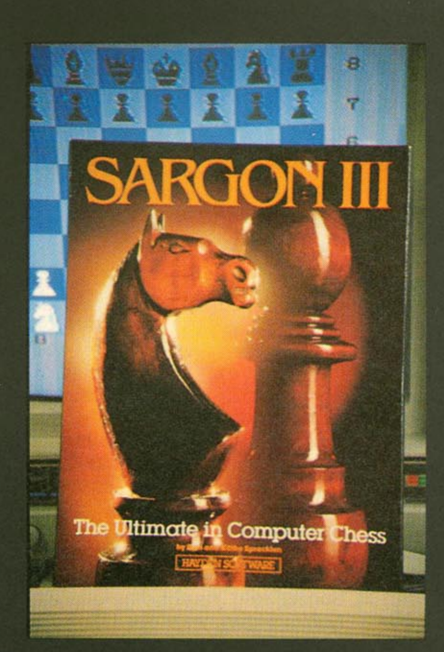
Bevor Sie sich auf die aktuelle ASM stürzen, sei noch angemerkt, daß wir parallel dazu eine weitere ASM SPECIAL (Nr. 3) herausgebracht haben, die sich mit interessanten Neuerscheinungen beschäftigt, die wir bislang nur relativ knapp beschreiben konnten: Spielhallen-Titel, Konsolen-Programme und Konvertierungen...

Aber nun zurück zum Heft, welches Sie gerade in der Hand halten! Außer der erwähnten Schachecke finden Sie – wie wir hoffen – wieder in gewohnter ASM-Qualität interessante Berichte, Tests und Neuvorstellungen. Mit dieser Ausgabe ist nun auch wieder die ASM-Urlaubszeit vorbei, so daß wir zum monatlichen Erscheinungsrhythmus zurückkehren. Ab diesem Heft werden wir regelmäßig – falls vom Leser gewünscht – von NINTENDO-Games aus den USA berichten. ASM war in den Staaten, um sich mal kundig zu machen. Damit keine Mißverständnisse aufkommen: ASM möchte den Nintendo-Usern mit Spielen, die in Deutschland, ja in Europa noch nicht erhältlich sind, nicht die Nase lang machen, sondern einfach nur mal der Informationspflicht nachkommen, um aufzuzeigen, was die US-Kids zur Verfügung haben. **Vielleicht** regt sich ja dann auch was bei uns in Deutschland. Lassen Sie uns doch bitte Ihre Meinung zukommen! Zum Schluß noch **die Wetterlage:** Auf dem Software-Markt tut sich einiges; er hat sich verändert. Mehr und mehr Spiele erscheinen zunächst 16bit, bevor sie auf die 8bitter umgesetzt werden. Doch: Wer noch keinen ST oder Amiga besitzt, sollte auf keinen Fall in Panik geraten, es gibt noch „Reichlich“ für C-64 oder Amstrad. Der nächste Wetterbericht schließt dann auch die Bilanz der Londoner PC Show '88 mit ein. So long!

Eure ASM-Redaktion

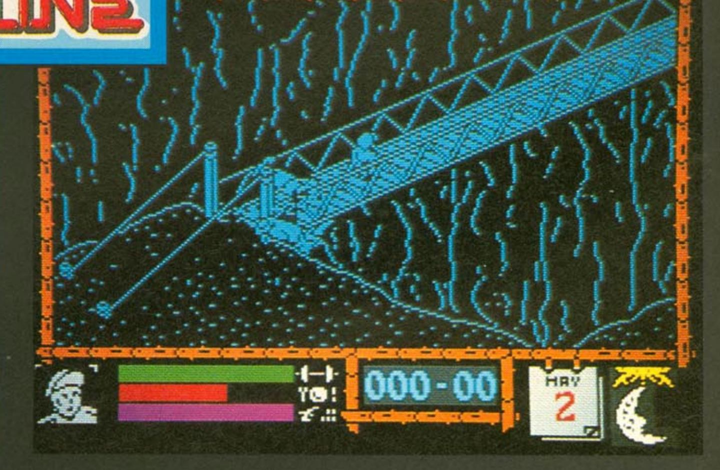
ASM – DER INHALT





„Die Schachecke ist tot, lang lebe das Schach!" Die einzelnen Neuerscheinungen werden im „denk(-)mal" besprochen. Diesmal: LOGOTRON's SARGON III

75



WHERE TIME STOOD STILL konnte grafisch und spielerisch überzeugen! Bericht auf Seite 10



FIRE AND FORGET, eines der drei „Killing Cars"-Games.

38



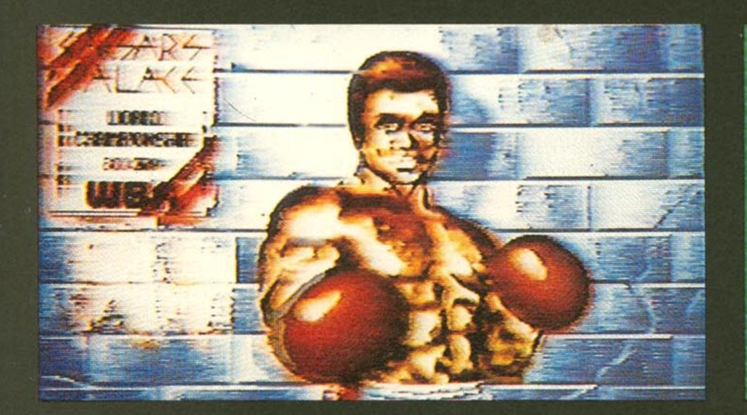
Die Disziplinen des ersten Tages im Zehnkampf von Daley Thompson. Wir stellen Euch die OLYMPIC CHALLENGE vor!





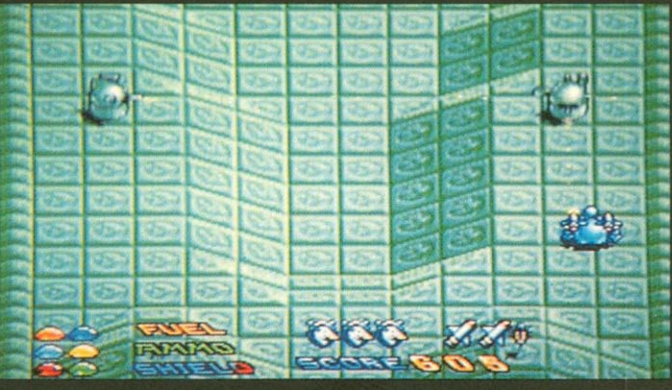
Sportlich einwandfrei geht es auch bei der SUMMER OLYMPIAD zu! Die Wettkampf-Ergebnisse findet Ihr auf Seite

52



Otti und Uli unterwegs: Auf dem Computertreff in Ludwigshafen wurde nicht nur fachgesimpelt – EAS zeigte die ersten Bilder von RING SIDE



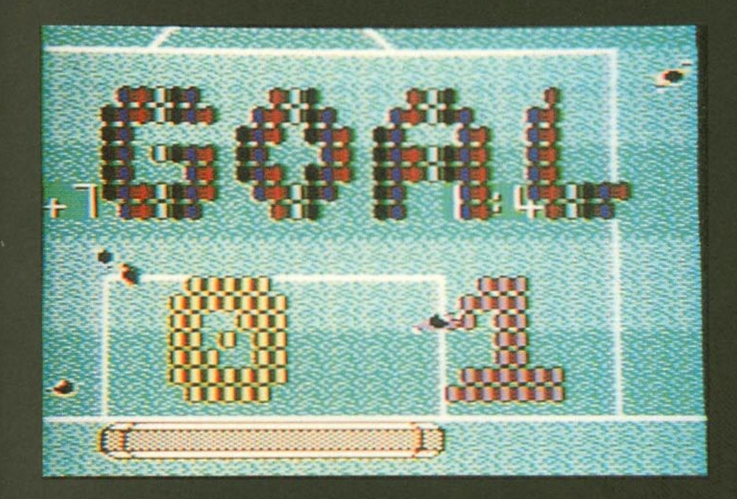


LOGOTRON schlägt wieder zu! ASM stellt Kenny Everett's STAR GOOSE vor.

14

Kenny selbst stellte sich den Fragen der ASM-Redaktion

20



Für 10 Märker ein absoluter Fußball-Hit! SUPER CUP FOOTBALL bietet in der Aufsicht Einsichten in Taktiken des modernen Fußballs – realitätsnah!



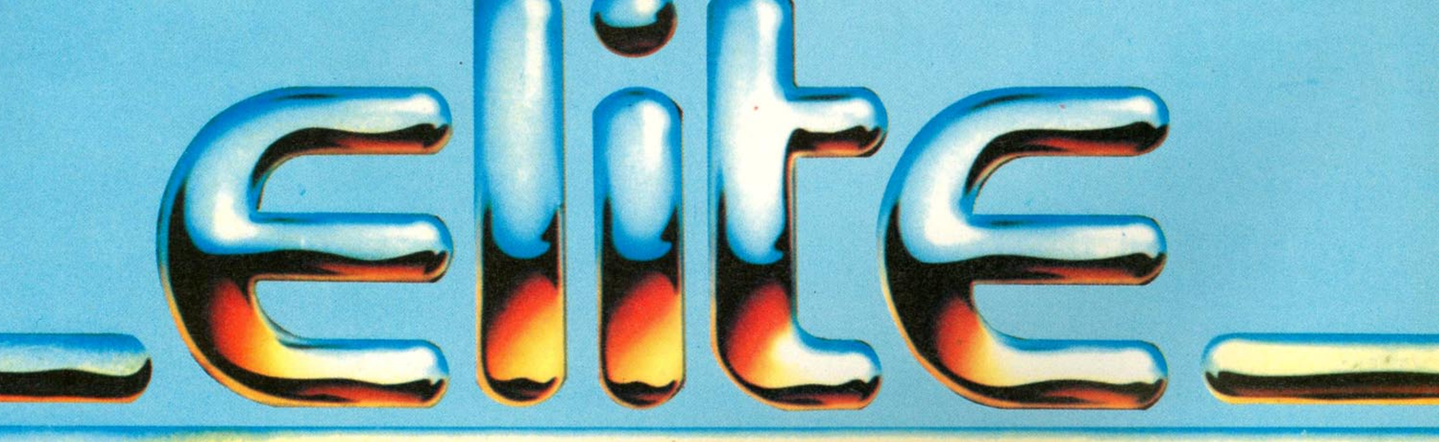


GRAND SLAM's CHUBBY GRISTLE sieht „alt" aus – lädt aber allerdings zum Gamen ein! Einfach – aber gut!

15

ATARI ST UND AMIGA

Wenn Ihr Computer wählen könnte ...



Die Wahl des Computers!


BOMB JACK
OVERLANDER
elite
SPACE HARRIER
THUNDERCATS
BEYOND THE ICE PALACE
elite
BUGGY BOY
TATSUMI
elite
Distributor:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 3
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 706050

Wir machen durch bis morgen früh ...

- oder: Was machst Du mit der Axt, lieber Hans?

Programm: Barbarian II, **System:** C-64 (getestet), Amiga, ST, Schneider, Spectrum **Preis:** C-64: ca.32 Kass., ca.47 Disk., andere Versionen: zwischen 30 und 75 Märkern, **Hersteller:** Palace Software, Muster von: Palace Software, London

Jetzt ist er da, der Nachfolger des Spiels mit dem grünen, grunzenden Zwerg, der Köpfe umherkickt, denn auch, wenn es nicht um ihn geht, so hat er doch wieder eine Nebenrolle als Monster erhalten. Eigentlich geht es wieder um den Barbaren, und deshalb heißt das Programm auch **BARBARIAN II – Im Dungeon von Drax**. Wie auch der erste Teil, dessen Namen ich hier nicht erwähnen darf, kommt auch dieses Game von **PALACE SOFTWARE** aus London. Wie im letzten Blickpunkt schon erwähnt, schließt sich die Story ziemlich nahtlos an die des Vorgängers an. Der Barbar hat die (zumindest auf dem Poster) hübsche und kurvenreiche Prinzessin Mariana aus den Klauen des bösen Zauberers Drax befreit. Der nun mit der Entwicklung der Geschehnisse überhaupt nicht mehr zufriedene Drax hat sich hierauf prompt in seinen Dungeon verzogen, von wo er, wie mir die Anleitung glücklicherweise recht kurz mitteilt, bösartiges Unheil über das Juwelenkönigreich bringen möchte, was zu verhindern des Spielers Aufgabe ist. Nach dieser Story beginnt das Spiel in einer bergigen Vulkanlandschaft, was man daran erkennt, daß im Hintergrund Berge sind, und hier und da auch ein kleiner Lavastrom den Weg kreuzt. Berührt man einen solchen, haut es einem ein wenig Lebensenergie weg. Hat man keine Lebens-



»BARBARIAN II beweist einmal mehr, daß PALACE SOFTWARE auf Qualität hält. Ein stark überdurchschnittliches Spiel!«



energie mehr, so verliert man eines von fünf Leben. Natürlich sind die Lavaströme nicht die einzigen Hindernisse, gegen die der Barbar zu kämpfen hat. Ganz nebenbei gibt es auch noch einen ganzen Haufen Monster zu erledigen, was anfangs den gesamten Spielinhalt ausmacht. Hat man mit „mutierten Hühnern", die auch „lebensecht" gackern und übergroßen Neandertalern etwas Übung bekommen, so kann man sich dem eigentlichen Spielsinn widmen. Man muß in jedem der ersten drei Levels zwei magische Gegenstände aufsammeln, die es einem ermöglichen, im vierten abschließenden Level erst einen lebenden Götzen und anschließend den gefürchteten Drax selbst zu besiegen.
In der Anleitung steht, daß man sich zu Beginn des Spiels entscheiden kann, ob man lieber mit dem Barbaren oder mit der Prinzessin Mariana wider den Bösen ziehen möchte. Ich ging also mit dem Barbaren los und traf schon nach wenigen Augenblicken einen ersten Gegner. Als ich mit diesem widerlichen kleinen Monster Schluß gemacht hatte, hatte ich auch schon ein Leben verloren. Na ja, im zweiten Spiel lief's dann schon erheblich besser. Dummerweise traf ich aber einen ziemlich großen, lila Dinosaurier, der mir, als ich einen Moment lang nicht aufpaßte, den Kopf abbiß. Zu dumm. Aber auch ihn kann man mit den drei verschiedenen Schlägen, die unser Mann, der diesmal übrigens eine Axt schwingt, und nicht sein angestammtes Schwert, beherrscht, in eine Wolke Wasauchimmer verwandeln.
Aber keine Angst, nicht nur der Barbar (bzw. Mariana) verliert in diesem Spiel den Kopf. So ist es mir schon gelungen, das mutierte Huhn und den Neandertaler mit gezielten Schlägen fachmännisch zu zerteilen. Eine zusätzliche Erschwerung der Kampfhandlungen stellen die hier und da verteilten Löcher im Boden dar, in die der Barbar, mehr oder weniger freiwillig, stürzen kann. Dies ist, wie auch eigentlich alles andere, hübsch animiert: Der Barbar fuchtelt langsam kippend wild mit den Armen und fällt schließlich, wenn man es nicht durch kräftiges Rütteln verhindern konnte, rücklings in das Loch, woraufhin man nach einem Augenblick einen dumpfen Aufschlag hört.
Aber man kann den ersten Level schaffen, was auch mir bereits gelungen ist. Hat man dies getan, wünscht man sich aber fast, daß man's nicht getan hätte, denn der zweite Level ist eine ganze Ecke schwieriger als der erste. Nicht, daß das Labyrinth, das man durchsuchen muß, größer oder komplizierter ist, als das des ersten Levels, es sind einfach die Gegner, die einem härter zusetzen. Fassen wir also zusammen: **Die Grafik:** Den Barbaren hat man, was ich für vernünftig halte, vom ersten Teil übernommen. Monster und Hintergrundgrafiken sind superb und einfallsreich erdacht und gezeichnet, so daß so schnell keine grafische Langeweile aufkommen kann. **Der Sound:** Neben dem „Axt-durch-die-Luft-Zischen" hört man auch sehr gute andere Spielgeräusche, wie z.B. die Laute, die einige Monster von sich geben, oder den Sound, wenn der Barbar in ein Loch fällt. **Der Spielablauf:** hat sich gegenüber dem ersten Teil erheblich verbessert: Zu einem reinen Kampfspiel hat man Labyrinth-Elemente addiert, so daß das Spiel auch etwas länger interessant bleibt. **Die Motivation:** Allein schon durch die gute Grafik und den etwas hohen Schwierigkeitsgrad bleibt die Motivation einige Zeit erhalten, aber auch das Ziel, mit Drax abzurechnen, hält einen am Laufen, Springen, Suchen und Kämpfen. Ich würde sagen, daß BARBARIAN II die beste Neuerscheinung (zumindest auf dem C-64) zur Zeit ist. Kann man sich kaufen!

Ulrich Mühl



Fotos: C-64

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**11**





Für unendlich lange Nächte

Programm: Where Time Stood Still, **System:** Spectrum 128 (getestet), Atari ST (in Kürze), **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von** Ocean.

Der Spectrum 128 hatte noch nicht allzu oft Gelegenheit, seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. In erster Linie denke ich da an die Sound- und Grafikmöglichkeiten. Entweder kann die Kiste wirklich nichts, oder die Programmierer sind einfach unfähig. Da auf dem 128er-Spectrum schon ein paar gute Programme erschienen sind, muß es wohl an den Programmierern liegen. Das bekannte Team von *Denton Designs* hat sich aber schließlich doch an den 128er gewagt, um ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Der nachfolgende Test soll klären, ob's gelungen ist.

Ewig lange hat der 128er gebraucht, bis er **WHERE TIME STOOD STILL** von **OCEAN** geladen hatte. Das Titelbild sah ja schon ganz brauchbar aus, auf dem Monitor mußte es jedoch einige Farbüberlappungen offenlegen (muß das sein?). Auch ein Blick aufs Cassettencover macht neugierig: Eine knackige Frau, ein athletischer Pilot, ein Flugzeugwrack, Dinosaurier,...was mag passiert sein? Jarret, der Pilot, ist mit seinem Freund Clive, seiner Tochter Gloria und ihrem Freund mit seinem Flugzeug abgestürzt. Die Kiste ist futsch, die Leute sind am Leben. Sie wissen, daß sie im Himalaya-Gebirge sind und nur über einen höhergelegenen Paß wieder hinauskommen. Doch erst langsam stellt die Gruppe fest, daß dieses Stück Land seit Millionen Jahren stets unberührt von den Einflüssen der Zivilisation blieb und sich daher nie verändert hat. Dinosaurier und Kanibalen sind hier an der Tagesordnung. Sie übernehmen nun die Rolle des Jarret, der neben sich selbst auch noch die anderen mit über den Paß führen soll. Und Sie als alter Europäer dürften mit Urwald, steilem Gebirge und Sümpfen wohl weitere Schwierigkeiten bekommen, neben den schon erwähnten. Nichtsdestotrotz stürzen Sie sich ins Abenteuer.

»WHERE TIME STOOD STILL ist ein weiteres Game der Action-Kategorie, das uns nächtelang vor dem Bildschirm fesseln wird!«

Das Game selbst erinnert wieder an *The Great Escape* und *Enigma Force.* Sie steuern Jarret über und durch die Landschaft, die Sie wie gewohnt etwas versetzt von oben sehen (3D-Effekt). Unabhängig davon, wen Sie gerade steuern, folgen Ihnen die anderen drei, sofern sie nicht irgendwo abgestürzt oder getötet worden sind. Zum Laufen stehen Ihnen zwei Geschwindigkeiten zur Verfügung, je nachdem, ob Sie den Feuerknopf mitdrücken oder nicht. Neben dem Joystick (empfehlenswert!) wird die Space-Taste noch sehr wichtig werden. Mit ihr rufen Sie das Menüsystem, das zwei verschiedene Menüs enthält, auf. Im blauen Menü können Sie das Spiel stoppen, abbrechen, den Sound (düdelt ganz unterhaltsam vor sich hin) abstellen sowie die Personen wechseln, was auch ganz wichtig für den Spielverlauf ist. Das geht aber nur, wenn eine andere Person sich gerade vom Spiel verabschiedet hat. In diesem Fall wird das Menü lila. Im roten Menü geht es um die Objekte, die man aufnehmen will, aufgenommen hat oder gerade benützen will. Gesteuert wird in den Menüs mit einem Zeiger.

Kann man nun endlich spielen? Noch nicht, auf dem Bildschirm unten tummelt sich schließlich noch eine Anzeige. Links ist der gerade gesteuerte Spieler zu sehen, daneben sein Status. Will soviel heißen wie Kraft, Hunger/Durst und Bewaffnung. Die jeweils verbleibende Menge wird in drei Balken angezeigt. Die Punktanzeige steht neben einem Kalender sowie einer Tag- und Nachtanzeige. Wenn's Nacht ist, dunkelt sich das Bild sowieso ein bißchen ab (sieht gut aus!).

Zum Spielablauf gibt es folgendes zu sagen. Echtes Teamwork ist angesagt, weil alle Personen unterschiedliche Eigenschaften haben. Clive z.B. ist langsam, unathletisch und immer gierig auf alles, was er nur finden kann. Auf ihn muß man acht geben. Dirk dagegen ist eher der athletische Typ, der kaum von Glorias Seite weicht. Seine Stärke liegt in seinen sprachlichen Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, sich auch mit den herumlaufenden Eingeborenen zu verständigen. Auf die richtige Kombination des Einsatzes der Personen kommt es also an. Falls jemand aus der Gruppe müde ist, muß man entscheiden, ob man mit der Gruppe rastet oder weiterzieht. Rastet man zu selten, dann kann es passieren, daß die Leute nach einiger Zeit recht frustriert sind und ihre eigenen Wege gehen.

Es sieht also nicht so aus, als würde das Spiel schon in einer Nacht gelöst werden. Dafür ist es einfach zu komplex. Neben der Schwierigkeit der Aufgabe helfen auch noch Grafik und Sound, eine hohe Motivation zu erzeugen. Die Personen sind gut dargestellt, einfach zu steuern, und auch die Animation ist gelungen. Die Hintergrundgrafik ist ebenfalls gut. Nach einiger Zeit weiß man schon, wo man mit seinen Leuten hingehen darf, ohne Schaden zu nehmen. Nebenbei war ich auch von solchen Feinheiten wie einer Holzbrücke wieder mal positiv überrascht. Auch Effekte, die immer wieder für den Hoppla- oder Aha-Effekt sorgen (z.B. Steinschlag!), fehlen nicht. Über den Sound habe ich mich ja vorhin schon ausgelassen. Er düdelt vor sich hin, ist nichts Besonderes, macht aber Spaß und nervt kaum.

Obwohl ich diese Art von Spielen schon oft gesehen habe, hat mir WHERE TIME STOOD STILL doch sehr viel Spaß gemacht. Hier ist wieder ein Spiel gelungen, vor dem man mehr als nur eine Nacht sitzen kann. Spaß und Spannung sind garantiert! Wer also einen 128er-Spectrum hat, sollte sich das Spiel schnellstens zulegen, es ist echt empfehlenswert! *Peter Braun*



Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Pech gehabt!

Lieber Leser! An dieser Stelle hätte eigentlich der Testbericht zu **DIZZY WIZARD** erscheinen sollen, einem Programm aus dem Hause **ROBTEK**, erschienen unter dessen **Diamond**-Label. Leider ist daraus nichts geworden. Als mir das Programm erstmals vor einiger Zeit vorlag, ließ es sich nicht laden. Nun, da ich mein Glück mit einer anderen mir zugeschickten Testversion (wiederum auf dem Atari ST) probiere, werde ich abermals enttäuscht.

Liegt es am Programm selbst oder an der dämlichen ROBTEK-Sicherheitsabfrage (entschuldigt diese offene Ausdrucksweise!): Nach mühseliger Eingabe der geforderten Codes, die anhand eines genau aufgebauten Koordinatensystems ermittelt werden sollen, stürzt das Spiel erneut ein ums andere Mal ab. Außer Bomben nichts gewesen!

Pech gehabt, und das gleich dreimal: Pech für uns, die wir nicht berichten können. Pech für Euch, liebe Leser, weil Ihr um die Information kommt. Pech für ROBTEK, da der DIZZYWIZARD nun wohl kaum allzu bekannt werden dürfte. Aber offen gestanden: Um letztere tut es mir am wenigsten leid. Wenn Ihr schon Eure Programme vor dem Kopieren schützen wollt, dann erledigt das auf eine vernünftige Art und Weise!

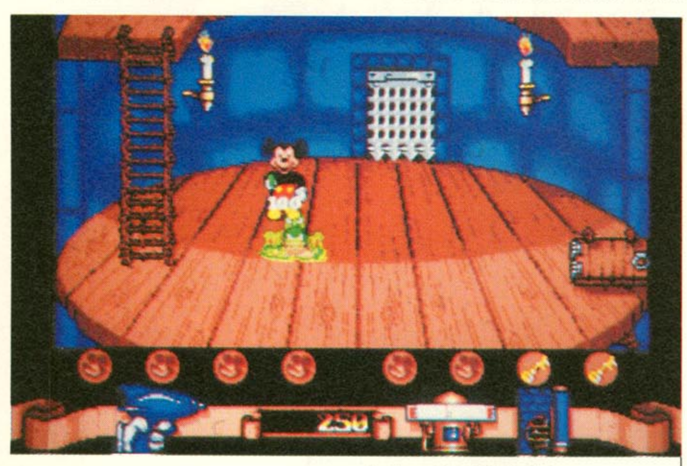
Bernd Zimmermann



STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
Von den Programmierern des Computer-Spiele-Hits »STAR WARS« kommt nun die Fortsetzung des beliebten Weltraum-Dramas:
»THE EMPIRE STRIKES BACK«
Die eng an dem Kinofilm orientierte Spielautomaten-Version wurde — ohne dabei an Action zu verlieren — nun auch für den Computer umgesetzt.
Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luke Skywalker, der mit seinem Snow-Speeder gegen die riesigen Imperial Walkers bestehen muß. Darth Vader herrscht mit tödlichem Haß über seine dunklen Streitkräfte und treibt sie immer wieder an, um den Stützpunkt der Rebellen anzugreifen.
Aber die Action geht noch weiter: In der Rolle Han Solos muß der Spieler die Galaxy vor den Angriffen der Tie-Fighters und der heranrasenden Asteroiden-Stürme schützen!
Programmed by
VEKTOR
®, TM & © 1988, 1984 LUCASFILM LTD. & TENGEN. All Rights Reserved. DOMARK LTD. Registered User
Published by
DOMARK
22 HARTFIELD ROAD
LONDON SW19 3TA.
01-947 5624
C64 D/C, Atari ST, Amiga, Schneider CPC D/C
Distributor:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/Main 90
Telefon 069/706050
Mitvertrieb: Profisoft

„Oh, du süße Langweile!"

Programm: Mickey Mouse, **System:** Atari ST (angeschaut), Amstrad, C-64, **Preis:** differieren je nach System und Datenträger (ST ca. 65 Mark), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.



Fotos (2): Atari ST

„Ist Disneyland wirklich noch zu retten?", werden sich bestimmt viele fragen, die von dem „zauberhaftesten Durcheinander" der Vergnügungsparke schlichtweg enttäuscht sind. Na, jedenfalls versucht **GREMLIN GRAPHICS,** ebenjenes Phantasieland, das von einem bösen Zauberer heimgesucht wurde, zu retten. Der Held der Geschichte wurde auch schnell gefunden: Nach einigen kleinen Diskussionsrunden entschied man sich für **MICKEY MOUSE.** In den folgenden fünf Minuten werde ich Euch schildern, wie sich der wohl größte Komik-Held aller Zeiten bei seiner Mission angestellt hat.

Daß man aus einer guten Idee und einem zugkräftigen Namen bisweilen auch was Gutes machen kann, hat sich bei den Software-Firmen offenbar noch nicht so recht rumgesprochen (man denke beispielweise nur an *Charlie Chaplin!*). Auch bei MICKEY MOUSE hält sich der Spielwitz und die Originalität in Grenzen – Langeweile machte sich breit. Doch zunächst erstmal zur Story:

Der König (Zauberer) der Ungeheuer hat Merlin's Zauberstab gestohlen und in vier Teile zerbrochen, um Disneyland unters Joch zu bringen. In jeden Disney-Turm (insgesamt gibt es deren vier) hat er einen Teil versteckt. Mickey Mouse (oder: Micky Maus) geht nun allein auf die Suche nach dem Ding, das die Ordnung in Disneyland wiederherstellen soll.

Mit einer Wasserpistole bewaffnet geht Micky auf die Reise. Die Knarre enthält nicht all zu viel Wasser. Deshalb sollte man gezielt auf die aus dem Nichts erscheinenden Monster schießen: Wasser ist, und nicht nur in diesem Fall, ziemlich kostbar, ja lebenswichtig. Geht Mickey der Lebenssaft aus, ist seine Aufgabe beendet.

Im ersten Turm erscheint dann unser Held, sich artig vor dem User verneigend. Nach der kurzen Introduction geht's dann ans Eingemachte – an die Monster. Diese werden von Micky mit Wasser benetzt und eliminiert. Zurück bleiben einige Bonus-Gegenstände, die unser Held durch bloßes Berühren mitgehen lassen kann. Diese sind im einzelnen: Wasserflaschen („Munition"), Schlüssel (wichtig, um in die verschieden Räume des Turms zu gelangen), Bomben (lassen die Monster alle auf einmal „verblassen"), Vogelkopf (Mickey kann für eine bestimmte Zeit fliegen!), Kleber (hält die Monster für ein paar Sekunden von der Verfolgung auf), Schild (benutzt Mickey, damit ihm die Monster bei Berührung kein Wasser abzapfen) oder Lichtblitze (machen Micky's Aktionen doppelt so schnell). Zu all diesen Bonus-Kloppern gibt's auch Punkte.

Wir sehen uns also, mal grob gesagt, im Prinzip stets im Kampf mit Monstern, die an das Wasser heran wollen. Es gibt natürlich – sonst wäre es ja kein anständiges „Mega-Game" – gefährliche und supergefährliche dieser Gattung. Manche müssen mehrmals beschossen werden, einige andere „teilen" sich zunächst noch mal, so daß Micky gleich mehrmals sein Wasser verspritzen muß...

Der Tod der Monster hat natürlich auch was Gutes – die Toten hinterlassen Micky, wie erwähnt, einige Bonusteile. Unser Held sammelt diese auf und macht sich auf den Weg nach oben. Dabei klettert er wacker Leitern hinauf, um in einem anderen Oval (sieht fast aus wie eine Bühne) Monster zu killen und somit zu den wichtigen Teilen des Zauberstabs zu kommen.

Bei den ersten Versuchen endete meine Mission schon nach recht kurzer Zeit. Entweder hatten mich die Monster zu lange berührt (etwa drei bis vier Sekunden reichen aus, um Micky zu töten) oder ich hatte in Windeseile mein Wasser verschossen (geht auch nicht mehr das rein wie früher!). Hat man nichts mehr in seiner Spritze, so nimmt man den Hammer. Zwar nicht gerade die feine englische Art, aber bisweilen ganz nützlich.

Erst richtig Punkte machen (und darauf kommt's doch am meisten an, gelle?) kann man in den „Untergames", deren es vier gibt. Ihr kommt in diese Spiele im Spiel, wenn Ihr die Schlüssel zu bestimmten Türen in der Tasche habt. So muß Mikky entweder in einem Labyrinth einen Hammer, Nägel und Bohlen finden und die Türen verrammeln oder mit einem Hammer auf einem sich langsam auflösenden Gummi-Band auf Geister einschlagen. Hier werden in einer separaten Anzeige die verbleibenden Leben der Maus dargestellt.

Das hört sich zwar alles ganz gut an, doch das Gameplay (und der nervige Sound) ist alles andere als brillant. Die Grafik ist ausgesprochen gut; die Animationen „disneymäßig" ausgezeichnet. Doch das allein genügt einfach nicht. Eine Art von „süßer Langeweile" beschlich mich, und obwohl ich mich an den Aktionen der Maus, der Monster und den Super-Details erfreute, kam für Micky und mich schon bald das Aus. Eigentlich schade um diese gute Idee. Aber irgendwie scheinen die Verantwortlichen eines Software-Hauses immer noch zu glauben, daß ein zugkräftiger Name allein schon ausreicht, um einem Spiel den nötigen Schub in die Hitlisten zu geben. Da beißt die Maus keinen Faden ab!

Manfred Kleimann

Grafik	**11**
Sound	**5**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**



Und hier der C-64-Screen



Straßenkampf mit Haken und Ösen

Programm: Street Fighter, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum 48K/128K/+3, **Preis:** Amiga/ Atari ST ca. 85 Mark; C-64/Amstrad/ ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum +3 ca. 50 Mark; Spectrum 48K/ 128K ca. 30 Mark, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, England, **Muster von:** 1 / 15 / 21.

Das Erfreulichste an **CAPCOM's** neuem Karate-Game ist wohl die Tatsache, daß man ohne langes Federlesen gleich loslegen und die Gegner auf die Matte schicken kann. Man hat der Reise, stoßen wir zunächst auf einen recht finster dreinblickenden, nichtsdestotrotz aber auch ziemlich harmlosen Burschen. Haben wir ihn aus dem Weg geräumt, so wartet nur noch der letzte Kämpfer auf uns, und dann ist allerdings auch der Traum vom „Street-Fighter-Weltmeistertitel" ausgeträumt. Er ist ein totaler Koloß, seine Schläge sind fürchterlich hart, und zu allem Überfluß wirft er auch noch mit Feuerkugeln in der Gegend herum. Kaum zu bezwingen, der Mann!



STREET FIGHTER auf dem 64er

bei **STREET FIGHTER** auf die sonst obligate, meist aber überflüssige Hintergrundstory verzichtet und sich darauf beschränkt, den Spieler mit folgenden Informationen in den Kampf zu schicken: Als der Street Fighter tritt man in fünf Ländern der Erde gegen je zwei Gegner an. Ziel ist es, auch an der letzten Kampfstätte, Thailand, den Kontrahenten zu zeigen, wo es lang geht. Das war's, und das reicht auch.

Die Gegner kommen, wie gesagt, aus fünf Nationen: Japan, USA, England, China und zuguterletzt Thailand. In jedem Land bekommt man es mit zwei Kämpfern zu tun; maximal drei Runden werden ausgetragen, zwei „Gewinnsätze" entscheiden darüber, wer als Sieger aus dem Kampf hervorgeht. Die Gegner eins bis neun sind ziemlich schlappe Typen. Da haben wir den glatzköpfigen Samurai und den Typen mit den Wurfsternen in Japan, einen weißen und einen farbigen Kämpfer in den USA, einen Punker (Spezialität: Kopfstöße) und einen mit Stöcken bewaffneten Ted in England sowie zwei recht harmlose Fighter in China. Sie zu besiegen, ist überhaupt kein Problem, artet nach einigen Versuchen eher in Langeweile aus. In Thailand schließlich, der letzten Station Jedesmal, wenn man sich in einem Land erfolgreich durchgesetzt hat und die Reise zum nächsten Schauplatz antritt, wird nach *International-Karate*-Manier eine Bonusrunde gespielt, bei der man durch das Zertrümmern von aufgestapelten Ziegelsteinen sein Punktekonto verbessern kann. Eine neue Idee für ein solches Bonusspiel wäre hier sicher nicht fehl am Platze gewesen!

Die Figuren sind allesamt ungeheuer groß dargestellt. Die Programmierer haben es vortrefflich verstanden, ihnen durch zahlreiche Details ein lebensnahes Äußeres zu verpassen. Die Bewegungen als solche sind durchweg gut gezeichnet, und zahlreiche Schlag- und Trittvarianten sind möglich. Allein – in puncto Tempo und Rasanz legt das Programm doch erhebliche Mängel an den Tag. Die Kämpfer agieren derart langsam, daß die Spielfreude enorm unter diesem Defizit leidet. Auch die Joystickabfrage läßt zu wünschen übrig, so daß eine exakte und schnelle Steuerung der Fighter nicht immer möglich ist. Wo wir nun schon bei den Nachteilen des Spiels sind: Das Scrolling ruckelt derart vor sich hin, daß dem verwöhnten Amiga-User die Tränen in die Augen kommen. Grund für diese Mängel dürfte wohl sein, daß CAPCOM sehr viel Mühe darauf verwendet hat, eine bestmögliche Umsetzung des Spielhallenautomaten zu produzieren, der lange Zeit für Furore gesorgt hat. Dies ist jedoch nur in einem Punkt gelungen: der Grafik. Hieran gibt es wirklich nichts auszusetzen; alles ist fein gezeichnet, und eine Fülle von Details beschert dem User einen wahren Augenschmaus. Ansonsten gibt es jedoch nicht viel Positives zu berichten (die Musik während des Spiels ist zwar ganz ansprechend komponiert, Schlaggeräusche und Soundeffekte wären mir aber als Untermalung der Kampfszenen lieber gewesen). Schlimmstes Handicap des Programms dürfte aber die Unausgewogenheit der Kämpfer sein – die ersten neun fallen wie die Fliegen, der letzte ist schier unbezwingbar. Schade, daß man aus STREET FIGHTER nicht etwas mehr gemacht hat; das Zeug zu einem wirklich guten Karatespiel hätte es gehabt!

Bernd Zimmermann



Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	5



Grafisch exzellent: Die Amiga-Version

Die Gans im Weltraum!

Programm: Star Goose, **System:** Amiga (getestet), ST, (IBM-PC folgt), **Presi:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Logotron, **Muster von:** Logotron.
Obwohl es von **LOGOTRON** erst eine Handvoll Games gibt, bürgt dieser Name doch schon für Qualität bei der 16-Bit-Software. Grafiken und Spielkonzeptionen wußten immer zu überzeugen, wobei letztere einen erheblichen Einfluß auf die Motivation haben. Denn sauber programmierte Games gibt es ja zu Hauf.
Nun hat LOGOTRON ein neues Game namens **STAR GOOSE** (Sternen-Gans) herausgebracht, das besonders den Ballerfreunden sehr viel Spaß bringen wird. Die Tatsache, daß auf verschiedenfarbigen „Welten" Kristalle eingesammelt werden müssen und dabei eine ganze Menge Gegner herumwuseln ist ja an und für sich nichts Besonderes. Das Besondere liegt bei diesem Game in der Gestaltung der „Welten". Das ganze Spielfeld besteht dabei aus einer vertikal scrollenden Landschaft, die aus mit Ornamenten verzierten Quadraten zusammengesetzt ist. Die Landschaft weist eine Menge Erhebungen und Schräghänge aus. Und nun kommt unsere „Gans" ins Spiel, das „Raumschiff", mit dem der Spieler agiert. Die „Gans" bewegt sich auf der Oberfläche des Planeten, und man sieht, wie sie Erhebungen „erklettert" oder in Täler hineinfährt. Eine so plastische Animation habe ich in dieser Form noch nicht gesehen. Eine solche, animationsmäßige Anpassung der Spielfigur an die Landschaft ist wirklich einzigartig!
Abgesehen davon kommt die Ballerei natürlich nicht zu kurz. Die „Gans" ist zunächst mal mit „normalen" Lasern ausgerüstet, die jedoch nur auf kurze Entfernung wirken. Besser sind da die Raketen. Zunächst ist die Gans mit einem kleinen Vorrat ausgestattet, der jedoch durch „Durchfahrt" durch auf der Planetenoberfläche befindliche Tore aufgefüllt werden kann. Vorsicht! Hier muß genau „gezielt" werden, sonst zerbirst die Gans, wenn sie an das „Tor" anstößt.
Drei Dinge braucht der Mensch, bzw. das Raumschiff in einem solchen Game: Munition, Sprit und Schilde. Diese drei Dinge kann man in „sechseckigen Röhren" besorgen, deren Eingänge auf der Oberfläche sind. Befindet man sich vor einem solchen Eingang, öffnet er sich automatisch, man muß die Gans nur noch hineinsteuern. In dieser Röhre gibt es Augen, die es aufzusammeln gilt. Je nachdem, ob die Höhle für Sprit, Schilde oder Munition gekennzeichnet ist, bekommt man mit jedem aufgesammelten Auge Nachschub. Auch in dieser Sequenz spielen die Zusatzraketen wieder eine große Rolle. Man sollte nämlich immer



mindestens eine davon auf dem Buckel haben, wenn man in eine solche Röhre hineinfliegt. Erstens hat man dann gleich eine, wenn man wieder rauskommt und womöglich Aug in Aug mit dem nächsten Alien steht. Zweitens sammelt eine, in einer Röhre abgeschossene Rakete alle in Reichweite befindlichen Augen ein. Das ist sehr praktisch, z.B. wenn das Schild schon kurz vorm Zusammenbruch ist, und man sichergehen möchte, auch wieder genügend Ersatz zu bekommen.
Die Story des Spiels ist zu vernachlässigen. Wichtig ist nur, daß man auf der ersten „Ringwelt" (ist tatsächlich so, wie man's auch von Automaten her kennt) vom Mutterschiff abgesetzt wird, um die 6 Kristalle einzusammeln, die natürlich vehement von den „Ureinwohnern" der Ringwelten verteidigt werden. Dieses Absetzen vom Mutterschiff ist in einem sehr schönen Intro dargestellt, das man aber auch mit dem Feuerknopf einfach abbrechen kann. Alle Grafiken sind sauber und hervorragend animiert. Erste Klasse! Das gilt z.B. auch für die Gans, wenn sie sich in einer der Röhren befindet. Sehr schön ist auch der Farbwechsel der Landschaft, der fließend vonstatten geht. Das heißt: War die Landschaft eben noch grün, geht sie langsam über in ein grünliches Grau, um dann vom vollendeten Grau über Stahlblau in ein zartes Meerblau zu wechseln usw.
Der Sound, der dazu erklingt, gefiel mir weniger. Allerdings kann man den ja auch abstellen, ebenso, wie es möglich ist, die Farben „einzufrieren" oder in den Pausemodus zu schalten.
Die Statusanzeigen, die sich am unteren Spielfeldrand befinden, sind leicht zu durchschauen. Bei Fuel, Shield und Ammo wird der jeweilige Status durch die Farbstellung angezeigt, die sechs verschiedenfarbigen Kristalle sind ganz links wiederzufinden. Hat man eines gesammelt, so wird dieses in der Anzeige dunkel geschaltet. Ebenso werden die Anzahl der Gänse und natürlich der Vorrat an Raketen angezeigt.
Hat man alle Kristalle eingesammelt, muß man zu einer Bodenplatte fliegen, die ins nächste Level führt. Ganz Gewitzte decken sich vorher noch in den Röhren mit Munni, Schildenergie und Sprit ein, denn im nächsten Level wird's (wer hätte das vermutet) natürlich härter.
Bevor wir nun zur Bewertung schreiten, erlaube ich mir, mich noch ein wenig zu wundern. Über die „Gans" natürlich, die dem Spiel den Namen gab. Wer ist eigentlich auf diese bematschte Idee gekommen? Vor allem: wie? Da müssen doch mindestens zwei Promille angelegen haben. Oder wie? Oder, ist denen einfach nichts

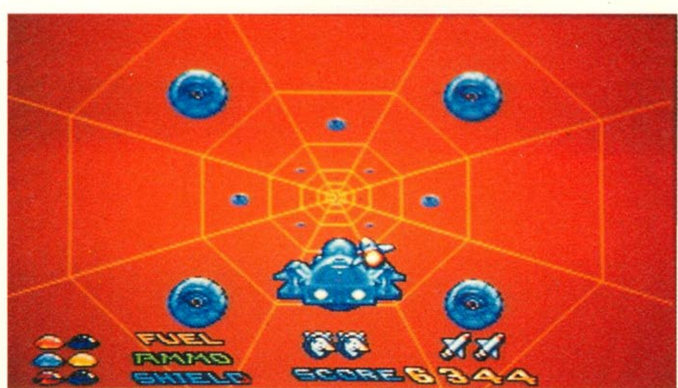
»LOGOTRON gelang es erneut, aus einem ‚normalen Spielablauf' einen Leckerbissen zu schaffen! STAR GOOSE – find' ich echt gut!«

Besseres eingefallen? Soll ja vorkommen... Wie dem auch sei – das Game wird dadurch jedenfalls nicht schlechter!
Tja, wie soll ich nun erklären, daß STAR GOOSE ein absolutes Top-Game für den Amiga ist? Lassen wir also Manfred Mann's ASM-Band zu Wort kommen. Der Keyboarder (Manfred) meint: „Well done, Herbie!", Leadsängerin Martina Turner: „Super-Game, macht Spaß und ist gut ausgeführt". Der Chor mit Vorsänger Michael Suckson sagt dazu: „Endlich mal'n fetziges Ballerspiel für'n Amiga...so was in der Richtung hat echt noch gefehlt", und Otti Osborne meint lapidar aber wahr: „Gar nicht so übel...!"

Martina Strack

Grafik	**11**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**





Ob auf der schiefen Ebene oder im Tunnel – die Sternen-Gänse (Amiga-Version) machen mobil!



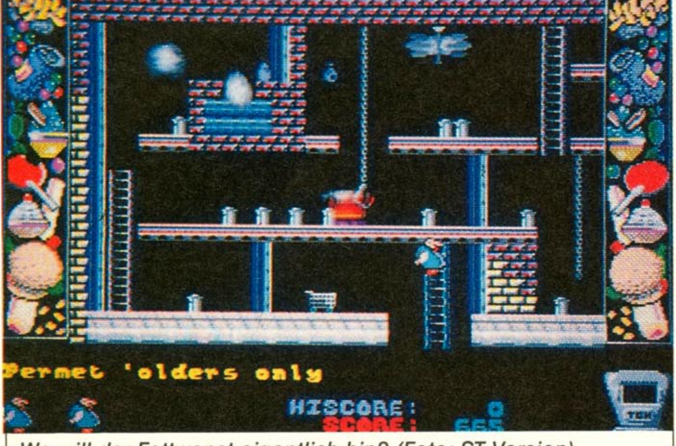
Ich hab' Hunger!

Programm: Chubby Gristle, **System:** Atari ST, Amiga, C-64/128 (alle angeschaut), Schneider, **Preis:** variiert je nach System und Datenträger (ST, Amiga ca. 60 Mark; C-64 ca. 30 Mark für die Kass.), **Hersteller:** Grandslam Entertainments, London, England, **Muster von:** Grand Slam.

Nicht schlecht, Herr Specht! Was sich da **GRANDSLAM** bei ihrem neusten Produkt **CHUBBY GRISTLE** geleistet haben, gefällt mir. Neben der deutschen (!) Anleitung, die mir sofort positiv aufgefallen ist, liegen dem Spiel noch ein A2-Poster sowie ein Plan des Spieles bei. Und damit versteht nun auch der letzte, was in dem Spiel los ist.

Chubby Gristle ist laut Anleitung (und die würde ich entweder mal von einem Deutschen schreiben lassen oder wenigstens Korrektur lesen) der dickste Parkplatzwächter, den man sich vorstellen kann, und im Verlauf des Spiels soll er noch einige Kilo zulegen. Chubby's große Leidenschaft ist das Essen. Langsam wird auch das Sinn des Spieles klar. Chubby soll sich durch die 20 Bilder fressen, um das Zielgewicht von einer Tonne zu erreichen (Mahlzeit!). Gelingt ihm das nicht, steht ihm ein Aufenthalt auf einer Gesundheitsfarm bevor (oh, Gott!). Soweit klar? Dann nehmen Sie den Joystick und bewegen Chubby ganz auf die Monty-Art durch die 20 Bilder und sammeln alle Fressalien ein, die Sie finden können. Einige nützliche Gegenstände sollten immer mitgenommen werden, wenn sie auf dem Weg liegen. Leider sind nicht alle Gegenstände ungefährlich, manchem Gegenstand sollte man besser aus dem Weg gehen. Das Spielprinzip ist also jedem klar. Gewisse Ähnlichkeiten zu *Manic Miner, Jet Set Willy* und den zahlreichen anderen Hüpf-, Kletter- und Sammelspielchen sind nicht von der Hand zu weisen. Macht aber rein gar nichts (mir zumindest), denn Spaß macht das Spielchen jedenfalls. Ich muß aber hinzufügen, daß mir zum Testen die ST-Version und die C-64-Version vorlagen, und da gab es schon kleine Unterschiede, die den Spaß am Spiel trübten. Eigentlich überflüssig zu erwähnen, daß die Grafik auf dem ST viel besser aussieht, klarer, brillanter. Dagegen tränten mir bei der 64er-Fassung fast die Augen. Und gerade bei diesem Spielprinzip ist eine gute Grafik sehr wichtig, da die Gefahr besteht, vor dem Bildschirm einzuschlafen. Also habe ich den 64er wieder ausgeschaltet und am ST weitergetestet, da macht das gleiche Spielprinzip doch mehr Spaß.

Chubby flitzt, watet oder schwabbelt so von Raum zu Raum und versucht, möglichst alle Gegenstände, bevorzugt Eßbares, mitzunehmen. Eine Metzgerwaage auf dem Screen rechts unten zeigt an, wie weit Chubby noch von seinem Ziel entfernt ist. Die Dauerspieler unter den Lesern werden sicher nicht lange brauchen (ich schon!), bis die 1 t-Marke erreicht ist.



Wo will der Fettwanst eigentlich hin? (Foto: ST-Version)

Aber was soll man noch zu einem Spiel schreiben, bei dem jeder schon weiß, was los ist? Die Spielidee ist neu und gut, das Spielprinzip alt und bewährt, die Grafik super (ST), der im Hintergrund trötende Sound paßt auch super zum Spiel, beim 64er klingt die dämlich-lustige Melodie aber schon lächerlich. Die Steuerung ist auch gut, ebenso wie die hohe Motivation.

Peter Braun

ST/C-64	
Grafik	10/8
Sound	10/8
Spielablauf	9/9
Motivation	9/7
Preis/Leistung	9/7

Schnarchig

Programm: Rogue, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mastertronic.

ROGUE ist ein weiteres Produkt aus dem Hause **MASTERTRONIC.** In diesem Spiel haben Sie die Aufgabe, in den Dungeons of Doom nach dem Amulett von Yendor zu suchen und mit diesem wieder die Höhlen (Dungeons) zu verlassen. Zwecks dessen sind Sie mit einer Streitaxt und einem Bogen ausgestattet. Futter haben Sie genau für eine Mahlzeit.

Je tiefer Sie in die Höhlen hinabsteigen, desto mehr Waffen, Schätze und magische Gegenstände, die Ihnen bei der Vollendung Ihrer Aufgabe helfen, werden Sie finden. Aber auch Monster und heimtückische Fallen warten auf Sie.

Das ist ja alles nix Neues, und so kann man ohne große Vorbereitungen losspielen. Der Bildschirm ist beim Spiel in drei Teile gesplittet. Unten gibt's Nachrichten, für den Fall, daß sich mal ein Moster oder ähnliches nähert. Darüber stehen die „Zustands"-Anzeigen des Spielers. Oben im Bild sind einige Optionen angegeben, die man mit dem Pfeil auf dem Bildschirm anwählen kann. Der Pfeil ist ohnehin das Wichtigste: Will man sich bewegen, nimmt man den Pfeil, geht auf die Spielfigur (irgendwo in der Mitte des Bildschirmes), drückt nun die Feuertaste und lenkt den Helden. Nur die Wege, die man gelaufen ist bzw. die, die man gerade abläuft, werden auf dem Bildschirm angezeigt. Das macht das Spiel ganz lustig, da man nie sieht, was gerade als nächstes auf den Spieler wartet.

Damit es nicht ganz so schwer wird, kann man sich eine Karte einblenden lassen. Weiterspielen kann man aber erst, wenn die Karte wieder ausgeblendet ist.

Damit dürfte alles klar sein. Das Spiel ist nicht schlecht, aber so ganz vom Hocker wollt's mich auch nicht reißen. Das Gameplay ist ja noch zu ertragen, aber die mickrige Grafik und der Sound (war überhaupt welcher da?) machen das Spiel kaum spielenswert. Das hat sich nicht gelohnt, Mastertronic. Auch nicht zu dem Preis.

Peter Braun

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Wenig Preis und viel, viel Leistung!

Programm: Crime Busters, **System:** Spectrum 48, 128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, **Muster von:** Players.

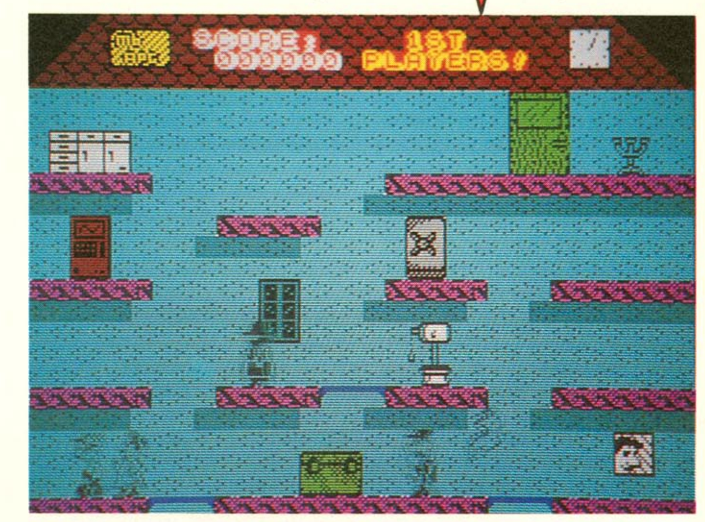
Wow! Hat man das schon gesehen? Von **PLAYERS** gibt's jetzt den absoluten Knüller unter den Billigspielen, sofern man einen 128er-Spectrum hat. Was es damit auf sich hat, kommt später. Soviel steht jetzt schon fest: zu diesem Preis kann man einfach nicht mehr verlangen. Beide (sowohl 48er- als auch 128er-Besitzer) finden auf der Cassette das Programm **CRIME BUSTERS,** das schon mal nicht übel ist. Hinter dem Hauptprogramm findet man noch ein kleines Demo des kommenden Spieles *Joe Blade II.* Die Bilder geben schon einen kleinen Vorgeschmack. Die 128er-Besitzer bekommen aber als Zugabe zu einem ohnehin schon günstigen Programm noch einen Hammer dazugeliefert. Der Hammer heißt **„CD-Demo"** und verlangt unbedingt, näher auf ihn einzugehen, aber erst später (Spannung muß sein!). Erst einmal das Spiel selbst.

Fangen wir mit der doch originellen Hintergrundstory an. Heute ist die jährliche „Richard Jones"-Barbequeparty, auf der alles, was Rang und Namen (und natürlich auch Geld) hat, erscheint. Auch Colin Swinbourne, der Programmierer von *Joe Blade II,* ist dort. Alles, was dort ist, ist nicht zuhause, und somit haben Sie die Gelegenheit, die gut bestückten Häuser der feinen Gesellschaft auszuräumen. Natürlich sind die Crime Busters, die Sie fangen wollen, auch da. Also, Vorsicht!

Nach dem Laden ertönt ein guter Sound, der freundlich stimmt. Auch die Grafik stimmt, sie ist farbenfroh und beinhaltet tolle Effekte. Bevor es losgeht, steht noch Arbeit bevor, sofern man mit etwas anderem außer der Tastatur spielen möchte. Ihre Spielfigur wird von einem Bettler dargestellt, ist ja auch gar nicht so abwegig bei den heutigen Softwarepreisen. Mit diesem müssen Sie, auf einem Trampolin springend, versuchen, die vorbeifliegenden Steuerungsmöglichkeiten, wie z.B. Kempston-Joystick, Interface 2, im Fluge zu treffen. Mit ein bißchen Übung geht das ganz locker.

Ist der Joystick gewählt, sollte man zunächst den Trainer probieren, dann hat man für das kommende Spiel einen besseren Start. Der Trainer umfaßt nur ein Bild, ist also ganz easy. Als zusätzlichen Reiz kann man für den zweiten Spieler ebenfalls eine Spielfigur (eine von fünf) auswählen. Diese kann dann mit den anderen, vom Computer gesteuerten Gegnern, versuchen, den ersten Spieler zu erhaschen. Der zweite Spieler steuert über die Tastatur. Genug der Vorrede, los geht's!

Auf dem Bildschirm wird nun ein Haus dargestellt, in Form von verschiedenen Ebenen, bzw. Plattformen. Meiner Meinung nach entfällt eine Kritik an dieser Darstellung, da das Spiel schon genug vom Spieler verlangt, als daß dieser sich noch an irgendeiner Grafik ergötzen könnte. Abgesehen davon ist die Grafik aber auch in Ordnung. Die verschiedenen Plattformen sind über ein Trampolin zu erreichen. Dieses Trampolin wird von den Verfolgern natürlich mitbenutzt. Trotz der Verfolger im Nacken muß man versuchen, fünf Gegenstände einzuheimsen, bevor man das nächste Haus ausräumen darf. Pro Gegenstand, wie z.B. Bilder, Truhen, einen Safe, Fernseher, gibt's auch Punkte. Noch nicht genug durch die Verfolger bedroht, gibt es auch ein Zeitlimit. Zudem kann jedes Trampolin nur vier Mal benutzt werden, sonst ist Fehlanzeige.



Ist man einmal von den Crime Busters geschnappt worden, sitzt (oder besser: steht) man im Gefängnis. Und was steht da? Richtig, wieder drei Trampolins und drei offene Gefängnisgitter. Springt man auf ein Trampolin, geht's durch das offene Gitter raus in das Bild, wo man aufgegriffen wurde. Dieses Gitter ist dann fürs nächste Mal geschlossen. Damit ist klar, daß man vier Versuche hat, um möglichst viel einzusacken.

»CRIME BUSTERS ist ein originelles Spielchen, das zudem noch mit einigen „Beilagen" aufwartet. Es ist ein Low-Budget-Game, das jeden Spectrum-Besitzer erfreuen wird! Wie schön wäre eine Umsetzung für andere Rechner!«

Sind die drei Gitter verschlossen, bleibt nur noch das vierte Gitter. Durch dieses Gitter geht's dann wieder in Anfangsmenü. Positiv fällt auf, daß nicht ein einziges Mal in diesem Spiel jemand getötet wird. Sehr gut. Fast hätte ich's vergessen: Sind alle Gegenstände geklaut, erscheint ein Fragezeichen. Der Effekt: Mal düst man los wie der Roadrunner, dann wird mal das Bild abgedunkelt. Das bringt zusätzliche Spannung.

Bei allem Stress, der durch das Spiel entsteht, es bleibt festzuhalten, daß man für zehn lächerliche Märker ein wirklich gutes Spiel bekommt, das zudem noch anständige Grafik und halbwegs erträglichen Sound aufweisen kann. Auch die Animation der Figuren ist gelungen. Was will man schon mehr, und vor allen Dingen zu dem Preis? Für zehn Mark ist Crime Busters schon ein Superspiel!

Wem der etwas lasche Sound aus dem Spiel nicht genügt, der bekommt, sofern er einen 128er-Spectrum besitzt, den schon angekündigten Bonus. Das Programm „CD-Demo" ist, wie der Name schon sagt, ein Musikdemo. Es wird ein Titelbild geladen, auf dem man einen Discplayer sowie einen Equalizer findet. Der Equalizer, er steht auf dem gutaussehen CD-Spieler, besitzt neben den bedeutungslosen Reglern noch einen rot-grünen Spektrum-Analyzer, der das Spektrum der drei Soundkanäle des 128ers in Stereo darstellt. Insgesamt also sechs Anzeigen, die nachher auch mal ordentlich flackern dürfen.



Ein Extra-Super-Feature ist der „eingebaute" CD-Player bei CRIME BUSTERS (Fotos: Spectrum)

Auch der CD-Spieler hat es in sich. Auf ihm finden sich selbstverständlich die Tasten und Anzeigen eines echten CD-Spielers wieder. Auch ein Zählwerk (startet bei jedem Titel mit 0000) sowie ein Musiktitelzählwerk (welcher Titel wird gespielt) fehlen nicht. Eine weitere Selbstverständlichkeit ist die automatische Endabschaltung, sobald das letzte Musikdemo beendet ist. Durch soviel Technikdarstellung fast zur Nebensächlichkeit abgestempelt, muß die Musik schon einiges leisten, um nicht in Vergessenheit zu geraten. Und das tut sie auch. Insgesamt acht verschiedene Musikstücke (auch aus Joe Blade II!) nehmen nacheinander den Lautsprecher in Anspruch. Alle Titel klingen gut und besitzen auch eine akzeptable Länge. Man kann die Titel anspielen und sie per Fast Forward schnell bis zum Ende durchhören. Wem das eine oder andere Stück auch besonders gut gefällt, der kann die Funktion Looping aktivieren, und das Stück spielt endlos. Einzelne Stücke können unabhängig von ihrer vorprogrammierten Reihenfolge beliebig abgespielt werden. Spielt ein Stück vor sich hin, leuchten die Anzeigen des Analyzers so auf, wie die Musikkanäle eingesetzt werden, und je nachdem, wie sehr ihr Spektrum in Anspruch genommen wird. Auch wenn man jetzt kein Wort verstanden hat, wenn man es sieht, weiß man bescheid.

Allein dieses Programm wäre mir als 128er-Besitzer schon 10 DM wert. Es ist einfach fantastisch gemacht, ich bin aus dem Staunen kaum rausgekommen. Ob man nicht hier auch eine Grafiknote für die beiden Geräte geben sollte? „10" hätten sie wenigstens verdient, in puncto Sound natürlich auch 10 Punkte. Für mehr hätten die Sounds noch eine Winzigkeit besser sein können, aber als Demo...einfach super!!! Kommen wir zum Schluß. Das Urteil muß schon allein wegen des günstigen Preis/Leistungs-Verhältnisses gut ausfallen. Betrachtet man das Programm alleine, ist es immerhin gut gemacht und die 10 DM auch wert. Aber mit dem Musikdemo für den 128er ist CRIME BUSTERS einfach unschlagbar! Die Bewertung bezieht sich aufs Spiel, Preis/Leistung einmal mit und einmal ohne das Demo.

Peter Braun

Grafik	**9**
Sound	**6**
„CD"-Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**10/12**

Soooo Schwach!!!

Programm: Warzone, **System:** Amiga, Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Paradox Software, **Muster von:** Paradox Software.

Der Verfasser der deutschen Anleitung zu diesem Action-Game verspricht die volle Ausnutzung der farbgrafischen Fähigkeiten des ST's und ein sanftes Scrolling, doch wie das mit Versprechen so ist, nicht alle werden gehalten. Vielleicht war's ja auch nur ein Versprecher, denn sollte das, was ich da auf dem Screen erblickte, alles sein, was der Atari kann? Also, ich zumindest habe schon viel besseres auf diesem System gesehen. Zur Story: Man hat die Aufgabe, einen (Originalton:) wahnsinnigen Kriegstreiber zu suchen und unschädlich zu machen, der in seinem stillen Kämmerlein ein Atombömbchen zusammenzimmert. Dies passiert auch noch nach dem ersten atomaren Holocaust, den die Menschheit, oder was davon übrig ist, überstanden hat, und man muß nun noch Schlimmeres verhüten. Das Bild scrollt von oben nach unten, wobei es die Aufgabe des Spielers ist, alles, was sich einem in den Weg stellt, zu vernichten. Außerdem muß man noch darauf achten, daß man nicht unliebsame Bekanntschaft mit dem unteren Bildrand macht, weil man dort nämlich ebenfalls sein Leben aushaucht. Tja, bis auf die stilisierten Zapfhähne (Fuel), gibt es eigentlich auch nichts, was man sich holen sollte. Ansonsten hat sich **PARADOX SOFTWARE** mit **WARZONE** wirklich ein Denkmal gesetzt, welches den Firmennamen besser zu verstehen hilft. Der Sound könnte vielleicht das einzige sein, was man aus diesem Game positiv hervorheben sollte, und auch dieser ist eher durchschnittlich. Der Panzer, mit dem man unterwegs ist, um dem Bösen mal wieder einen Strich durch die Rechnung zu machen, ist ebenfalls sehr einfallslos gestylt. Selbst die Feindsprites sind bestenfalls als langweilig zu bezeichnen.

Alles in allem ist WARZONE ein Spiel, daß selbst für den relativ geringen Preis von knappen dreißig Märkern zu teuer erscheint. Zum Schluß noch ein Tip an die Jungs von PARADOX SOFT: Macht Euch lieber mehr Gedanken über das Spiel selbst, als über die wirklich sehr aufschneiderische Beschreibung, dann kommt vielleicht beim nächsten Mal eine bessere Kritik in die ASM.

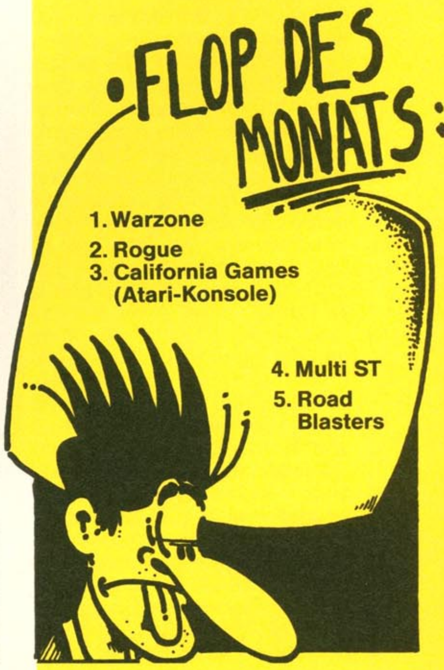
Jörg Heckmann



Grafik	**5**
Sound	**2**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/ Leistung	**3**

Liebe Freunde,

„Leider" gab es in diesem Monat kein derart schlechtes Game, so daß wir Euch diesmal lediglich eine „TOP 5" der flopverdächtigen Spiele präsentieren! Sorry!



Die Parole: Adlerauge, sei wachsam!

Programm: Hawkeye, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, **Hersteller:** Thalamus, Aldermaston, England, **Muster von:** Thalamus.

Spiele des noch recht „zurückhaltenden" britischen Softwarehauses **THALAMUS** erfreuen sich bei Kritikern wie Käufern besonderer Beliebtheit, nicht zuletzt aufgrund ihrer hohen technischen Qualität. Man erinnere sich nur an *Sanxion* und *Delta,* zwei hochkarätige Ballerspiele des Finnen (?) Stavros Fasoulas, die bei ihrem Erscheinen Maßstäbe in puncto Grafik setzten. Für ihr jüngstes Produkt, das stark Action-orientierte Plattformspiel **HAWKEYE,** gelang es dem jungen Team, mit Mario von Zeist einen holländischen Spitzenprogrammierer zu gewinnen, der wahrlich ganze Arbeit geleistet hat.

Die Hintergrundgeschichte: Der von friedliebenden Zeitgenossen bevölkerte Planet Xamox wird eines schönen Tages von der weniger menschenfreundlichen Spezies der Skryksis heimgesucht. Diese vernichten in ihrem Streben nach Macht kurzerhand (fast) die gesamte Bevölkerung und beginnen sodann, die Planetenoberfläche mit der Hilfe von Kraftwerken zu verseuchen, um jegliches Leben unschädlich zu machen. Einigen von Rachegelüsten getriebenen Freiheitskämpfern gelingt es, sich in unterirdische Verstecke zu flüchten und Pläne für eine Rückeroberung zu schüren. Nach etlichen entbehrungsreichen Jahren gelingt es, eine Synthese aus Mensch und Maschine zu kreieren, die in der Lage ist, die gegnerischen



Sperranlagen zu durchdringen. Gesteuert wird dieser, kurz SLF genannte, Cyborg von einem via Gedanken-Interface direkt gekoppelten Xamoxian. Die Mission Hawkeye kann beginnen.

Um den zahlreichen Gegnern, die sich der SLF in den Weg stellen, wirksam begegnen zu können, stehen insgesamt vier Waffen von verschiedener Güte zur Verfügung. Die Laserpistole verfügt als einziges über unbegrenzte Munition, ist aber aufgrund ihrer geringen Reichweite nur für den Nahkampf geeignet. Alle anderen Verteidigungsmittel müssen regelmäßig nachgeladen werden, was durch Aufsammeln der über das Spielfeld verstreuten Munition oder durch das Erreichen des nächsten Levels geschehen kann. Extraleben und Schutzschilde können ebenfalls im Verlauf des Spieles eingesammelt werden, wobei man nicht das Hauptziel aus den Augen verlieren sollte: Alle Teile eines Puzzles müssen aufgesammelt werden, wobei einem zwei am oberen rechten und linken Bildschirmrand sichtbare Adleraugen behilflich sein können, die jeweils aufblinken, um die Richtung, in der das nächste Segment versteckt liegt, anzuzeigen. Sind alle Stücke aufgesammelt, wird man ins nächste Level befördert.

HAWKEYE beweist, daß aus Holland längst nicht mehr nur guter Käse kommt. Allein die vorzügliche handwerkliche Ausführung läßt einem an manchen Stellen den Atem stocken. Flüssiges Softscrolling auf mehreren Ebenen, Dutzende gut animierte Sprites und der

»Wer nach einem gradlinigen Action-Game sucht, sollte seine Adleraugen auf HAWKEYE werfen!«

Das war wohl nix!

Programm: Blood Brothers, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 47 DM (Disk.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** Gremlin Graphics, Sheffield, England

Naja, da hat **GREMLIN** ja mal wieder in den Eimer gegriffen. Es ist nämlich so: Die bösen, bösen Scorpions, die berüchtigte intergalaktische Verbrechergruppe (nein, nicht Rockgruppe), haben die Eltern von Hark und Kren auf einem ihrer Raubzüge niedergestreckt. Die beiden Brüder haben sich nun geschworen, den Tod ihrer alten Herren zu rächen, und sich mittels des alten Indianerrituals zu Blutsbrüdern gemacht. Obwohl ihre Rasse ja eigentlich absolut friedlich ist, haben die beiden natürlich schon zuhause im Keller einige hübsche Waffen entwickelt. Die ihnen von ihren Eltern geschenkten „Skywalk Jet Bikes" haben sie sich wahrscheinlich noch schnell frisiert und sind somit jetzt so gut wie unbesiegbar. Nun, zu Beginn des Spiels stehen sie also am Eingang zu der Höhle, in der sich die Scorpions regelmäßig verziehen. Aufgabe der Spieler ist es natürlich nun, in die Höhle vorzudringen und die „Rockerbande" unschädlich zu machen. Doch hier beginnen schon die Probleme mit **BLOOD BROTHERS**. Der Spieler muß die Steuerung beider Blutsbrüder übernehmen, einen Zweispielermode gibt es hierbei nicht. Zwischen den beiden Brüdern kann man mit der Tastatur hin- und herschalten. Die Steuerung der beiden ist allerdings recht verflixt, da die Sprites für das Labrinth, in dem sie a là *H.E.R.O.* herumfliegen und laufen, doch recht groß sind. So überlebt man denn auch nicht sehr lange, um erneut den schmucklosen Titelscreen und die schmucklose Titelmusik serviert zu bekommen. Erfüllt man während des Spiels ganz bestimmte Bedingungen, die auch in der Anleitung aufgeführt sind, sich aber nur schwer von dort auf das Spiel übertagen lassen und somit eher vom Zufall abhängen (oder vom wüsten Hämmern auf der Tastatur), so kann man eine Runde auf dem „Jet Bike" drehen, was heißt, daß man auf einen Haufen Wände zufliegt, zwischen denen man sich durchschlängeln muß. Dies ist aber leider so gut wie unmöglich, da dieser gesamte Part, besonders aber die Steuerung des „Bikes", extrem schwerfällig ist. Ist man mal wieder vor eine günstig gelegene Wand geflogen, fängt man wieder in der Höhle an. In dieser sammelt man wiederum ein paar Gegenstände ein, fliegt ein wenig umher, wird ein bißchen getötet usw. Daß dies recht schnell langweilig wird, dürfte wohl klar sein. Nicht daß ich etwas gegen schwierige Spiele hätte, aber das ist doch wirklich etwas übertrieben, wo es doch zudem noch so langsam ist. Da können leider auch Features wie eine Kanone, die einen ordentlichen Rückstoß hat, nicht mehr helfen. Schade eigentlich, wie so oft.

Uli

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	6



Foto: C-64

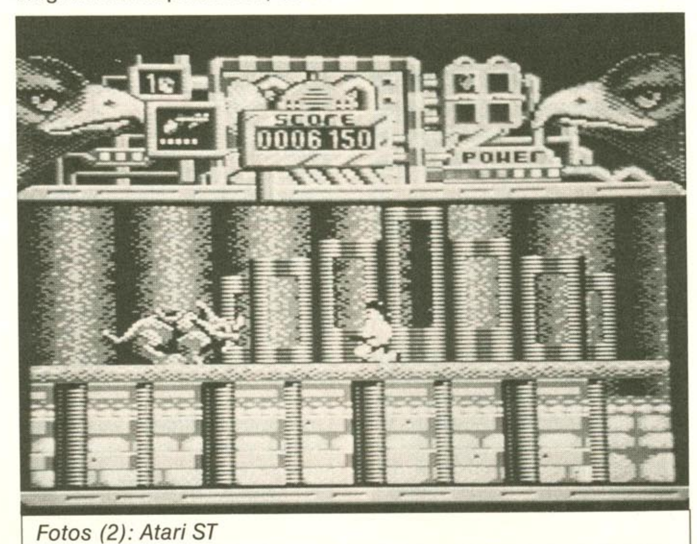


hervorragende Einsatz sanfter Farbnuancen heben HAWKEYE deutlich von der Masse gängiger Ballerspiel ab. Auch bei den Soundeffekten hat man sich einen tiefen Griff in die Trickkiste erlaubt und dabei zwölf abwechslungsreiche, zum Teil schwer ohrwurmverdächtige Melodien zu Tage gefördert. Was HAWKEYE jedoch zu einem absoluten Muß für Action-Fans macht, ist das unglaubliche Maß an Sorgfalt, das die Programmierer auf das Testen der Spielbarkeit verwendet haben. Jedes Level ist absolut ohne Glück und nur mit viel Geschick zu schaffen. Die Steuerung des SLF gestattet weitestgehende Bewegungsfreiheit durch vielfältige Sprung- und Schußmöglichkeiten. Mit etwas Übung dürfte es selbst Anfängern möglich sein, in höhere Ebenen vorzudringen. Besitzer einer Datasette müssen aufgrund der Nachladezeiten nicht verzagen, besteht doch die Möglichkeit einer Continue Game Function, die unnötiges Zurückspulen und Neuladen überflüssig macht. In der Diskettenversion werden die Pausen zwischen den Abschnitten durch nette, kleine Monsterzeichnungen überbrückt und zudem die Highscores gespeichert. Es gäbe noch vieles zu erwähnen, so z.B. das gelungene Demo, den versteckten Level und all die anderen Feinheiten, doch diese alle beschreiben zu wollen, würde wohl den Rahmen dieses Testes sprengen. Jeder, der schon lange nach einem, gradlinigen Actionspiel sucht, sollte auf HAWKEYE ein Adlerauge werfen, nicht zuletzt, weil man in einem von THALAMUS veranstalteten Gewinnspiel auch noch wertvolle Preise gewinnen kann. *Klaus Vill*



P.S.: Die 16Bit-Versionen sollen nach Aussagen des Herstellers noch dieses Jahr erscheinen, wobei sämtliche Grafiken neu bearbeitet werden.

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Fotos (2): Atari ST

Legende wird lebendig: Achilles goes CPU

Programm: Trojan Warrior, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Silverbird, London, England, **Muster von:** Silverbird.

Ab und zu kommt es ja vor, daß man auch unter den Billigspielen etwas Brauchbares findet. Da das Gegenteil öfter der Fall ist, kann man schon recht glücklich sein, wenn man ein „gutes" Billig-Spiel in die Hände bekommt. Da man den Begriff „gut" aber differenzieren kann, nehme ich einmal an, daß die meisten User ein Billigspiel schon dann „gut" finden, wenn man viel ballern darf und feuchte Hände dabei bekommt.

TROJAN WARRIOR von **SILVERBIRD** könnte diese Bedingungen erfüllen. Es geht um einen Reiter, der sich mit seinem sehr gut animierten Gaul aufmacht, um eine Prinzessin zu retten. Dabei muß er durch ein paar Levels durchreiten und fast alles abknallen, was ihm gefährlich werden kann. Von Level zu Level wird's natürlich schwieriger, die Anzahl der Gegner sowie deren Geschwindigkeit nehmen dann zu. Aber nicht alles läßt sich abknallen. Einige Zauberer, die in der Gegend herumstehen, schießen, können aber nicht abgeschossen werden. Auf dem Bildschirm sieht das so aus, daß die Landschaft, die übrigens schrecklich langweilig aussieht, von rechts nach links scrollt. Die Gegner kommen, um das Spiel nicht zu schwierig zu machen, nur von rechts auf den Reiter zugeflogen. Durch schnelles Drücken des Feuerknopfes (ähnlich einer Nähmaschine) läßt sich der Bildschirm schnell leerfegen. Unterwegs gibt es auch ein paar „aufleuchtende Punktgruppen" (Anleitung), die man aufsammeln sollte. Diese bringen nämlich bessere Feuerkraft, die das Fortkommen erheblich erleichtert.

Hat man ein Level geschafft, kommt man in den Zeittunnel. Hier geht es dann auf *Scramble*-Art weiter. Sollte man hier irgendwie eine Wand des Kanals berühren, geht es (Frust) im vorherigen Level weiter.

Übung macht den Meister, und so dürfte den Ballerfreaks auch dieses Spiel nicht mehr allzu schwer fallen. Für zehn Mark sollte man sich aber nicht so sehr um das Geld betrogen fühlen, dafür bekommt man neben gut animierter und einfallsloser Grafik sowie einem 08/15-Sound ein Ballerspiel, das noch für manche Hektik vor dem Bildschirm sorgen kann. Nichts Besonderes, aber auch nichts Überragendes.

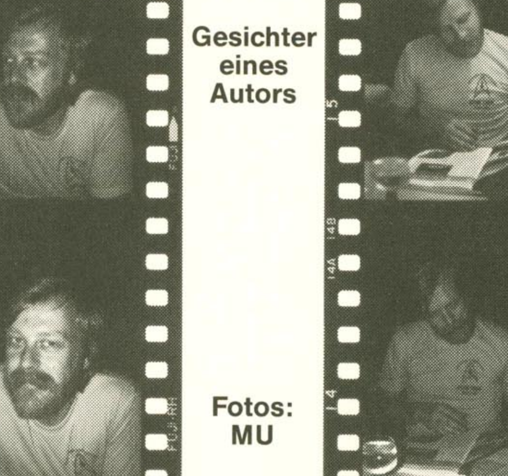
Peter Braun

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Kenny Everett stellt sich vor

Locker, intelligent, sympathisch – so präsentierte sich Kenny Everett, als Michael Suck und Ulrich Mühl sich aufmachten, ihn zu interviewen. Kenny gehört zu der Garde der britischen Top-Programmierer, der u.a. durch FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ins Rampenlicht rückte. Seine bislang letzte Produktion: STAR GOOSE für Logotron. Bevor wir zum eigentlichen Interview kommen, hier noch einige persönliche Daten des Kenny Everett: Der 36jährige Brite nahm nach der Schulzeit das Studium der Physik auf, das er schon nach kurzer Zeit wieder aufgab, um Zimmermann zu werden. Später dann „stieg er aus" und wurde Farmer. 1978 schließlich entschloß er sich, in die Computerbranche überzuwechseln. Dies war wohl die richtige Entscheidung, denn Kenny Everett ist heute einer der gefragtesten Programmierer im 16-Bit-Bereich.

ASM: *Kenny, Dein neues Spiel STAR GOOSE ist gerade erschienen. Hast Du eigentlich immer schon Spiele programmiert?*
Kenny: Nein. Als ich vor zehn Jahren auf einem Olivetti PC mit dem Programmieren anfing, schrieb ich zunächst nur kleinere Utilities und Toolkits.
ASM: *Was war denn Dein erstes größeres Projekt?*
Kenny: Das war eine Auftragsarbeit für eine Firma, die in den PC-Markt einsteigen wollte. Es handelte sich dabei um ein anwenderfreundliches Betriebssystem.
ASM: *Wie bist Du dann zum Programmieren von Spielen gekommen?*
Kenny: Nun, 1984 entwickelte ich ein Grafiksystem für OCEAN/IMAGINE. Daraufhin fragten mich DENTON DESIGNS, die eng mit OCEAN zusammenarbeiten, ob ich nicht Lust hätte, bei einem Spiel mit einer bekannten Popgruppe mitzumachen. Das war dann FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD.
ASM: *FGTH war ja ein großer Erfolg. Wie ging es danach weiter?*
Kenny: Mein nächstes Spiel war BOUNCERS, das ich ebenfalls für DENTON DESIGNS programmierte. Leider kam es nicht besonders gut an, so daß ich mich entschloß, ein größeres Projekt, und zwar STAR TREK, in Angriff zu nehmen. 1985 entwickelte ich das Konzept und die Programm-Routinen für den Atari ST und wollte das Spiel zunächst an BEYOND verkaufen. Leider ging diese Firma pleite, so daß STAR TREK schließlich von FIREBIRD veröffentlicht wurde.
ASM: *War es denn nicht ein großes Risiko, ein so komplexes Spiel für einen Rechner zu schreiben, von dem zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht feststand, ob er sich überhaupt durchsetzen würde?*
Kenny: Ich glaube, daß es wichtig ist, immer an vorderster Front der technologischen Entwicklung zu stehen. Der Atari ST ist ein leistungsfähiger 16-Bit-Rechner und eröffnete mir damals völlig neue Möglichkeiten, die ich einfach nutzen mußte. Natürlich war es ein gewisses Risiko, über 15 Monate Arbeit in ein Spiel wie STAR TREK für einen neuen, unbekannten Computer zu investieren, aber ich war immer davon überzeugt, daß sich neue, leistungsfähigere Rechner auch durchsetzen würden.



Gesichter eines Autors

Fotos: MU

ASM: *Das sieht man ja am Beispiel des Archimedes...*
Kenny: Der Archimedes besitzt eine unausgereifte Hardware und erschien zum falschen Zeitpunkt. Mein Interesse gilt den Transputern, die demnächst auf dem Markt erscheinen werden. Ich hoffe, daß ich schon sehr bald mit dem Atari-Transputer arbeiten kann.
ASM: *Um aber wieder auf Deine Spiele zurückzukommen: Programmierst Du nur, oder machst Du auch Grafiken selbst? STAR TREK besitzt ja z.B. sehr schöne Grafiken. Ich denke da besonders an Spock, der seine Augenbrauen immer so gekonnt hochzieht.*
Kenny: Ja, das ist ein witziger Effekt, aber mit den Grafiken habe ich nichts zu tun, dafür sind die Grafiker der Softwarehäuser zuständig.
ASM: *Arbeitest Du eigentlich generell unabhängig?*
Kenny: Ja, denn dann habe ich mehr Freiheiten bei meiner Arbeit. Auch meine letzten beiden Projekte, BLACK LAMP und STAR GOOSE, erstellte ich freiberuflich als Auftragsarbeiten für FIREBIRD und LOGOTRON.
ASM: *Wie beurteilst Du die Entwicklung des Softwaremarktes?*
Kenny: Ich denke, die 8-Bit-Rechner werden wohl in den Low-Budget-Sektor zurückgedrängt werden und dann verschwinden. Auf lange Sicht haben zwar auch der Amiga und ST gegen die nächste Generation von superschnellen Rechnern keine Chance, aber auf dem Spielemarkt werden sie mit Sicherheit die nächsten fünf bis zehn Jahre dominierend sein.
ASM: *Wer wird denn das Rennen bei den 16-Bittern machen: Der Amiga oder der Atari ST?*
Kenny: Das ist schwer zu sagen, aber die meisten Spiele werden wohl für den Atari ST programmiert werden, da sie sich leicht auf den Amiga umsetzen lassen.
ASM: *Du hast beruflich so viel mit Spielen zu tun; spielst Du eigentlich selber noch Computerspiele, und wenn ja, welche?*
Kenny: Eigentlich spiele ich recht selten, aber wenn ich mich zum Spielen vor den Rechner setze, bevorzuge ich Spiele wie LEADERBOARD und WORLD GAMES, die man mit mehreren Leuten spielen kann. Fasziniert hat mich aber auch TETRIS, denn es ist ein sehr originelles Spiel. Geärgert hat mich daran eigentlich nur die schlechte Programmierung.
ASM: *Wie testest Du denn Deine eigenen Spiele auf ihre Qualität?*
Kenny: Die besten Spieletester sind meine drei Töchter, und bis jetzt waren sie mit meinen Spielen immer zufrieden.
ASM: *Was machst Du denn, wenn Du mal nicht gerade vorm Computer sitzt? Hast Du irgendwelche Hobbies?*
Kenny (zeigt auf seine achtjährige Tochter, die ihn auf seiner Reise begleitet): Meine Kinder sind mein Hobby. Außerdem bin ich gern im Grünen, denn ich hasse Großstädte.
ASM: *Wie ist es denn mit Filmen und Büchern; hast Du da bestimmte Favoriten?*
Kenny: Ich lese Handbücher und alles, was mit Science Fiction zu tun hat. Mein Lieblingsautor in dieser Richtung ist Larry Niven. Ins Kino gehe ich zwar selten, aber ich mag Flash Gordon, Zurück in die Zukunft und Filme mit Paul Hogan und Eddie Murphy.
ASM: *Eine letzte Frage noch: Wie sehen Deine Zukunftspläne aus?*
Kenny: Ich werde zusammen mit meinem Freund und Kollegen Steve Cain (Anm. d. Red.: Er machte die Grafiken zu STAR GOOSE) einige Spiele unter einem eigenen Label mit dem Namen FRAMES veröffentlichen. Innerhalb der nächsten zwölf Monate werden wir sechs Programme auf den Markt bringen, von denen wir bei dreien die Arbeitstitel KING, NEW CHICAGO und DOG GONE festgelegt haben. NEW CHICAGO und DOG GONE sind Action-Games, wohingegen KING eine Mischung aus Strategie und Action ist. Das Spiel wird ein bißchen dem UMS ähnlich sein, wobei wir bei unserer Kriegssimulation aber größeren Wert auf spektakuläre Grafiken und Action gelegt haben. Erscheinen wird KING im nächsten Frühjahr.
ASM: *Kenny, vielen Dank für dieses interessante Gespräch.*

Michael Suck
Ulrich Mühl





Briefe an die Redaktion

„Lob, Kritik, Probleme!"

Erst einmal muß ich etwas loswerden! Eure Zeitschrift ist echt top, well, well, right, right!
1. Mein PC Commodore 128D ist unverschämt inkompatibel im 64er Modus. (20 % Software läuft nicht), woran kann das liegen? ... 3. Laßt doch endlich diese Poster weg, die nehmen doch nur Platz weg. Und außerdem, wer hängt sich diese Poster überhaupt noch an die Wand? (Tip von mir) Mehr Secret Service wär auch nicht übel. 4. Und nun zu allerletzt zu den schlechten Erfahrungen von R. Mohr in der ASM 7/88 (Feedback). Ich selber habe das auch durchgemacht, und ich muß sagen, daß ich mich genauso geärgert habe wie R. Mohr.

Das Ass, Wülfrath

(Anm. d. Red.: Hier die Antworten zu Deinen Fragen: Da Dein Commodore 128D einen größeren Speicher besitzt und „vollere" Steuerregister zur Verfügung hat als der 64er, bringt er, da einige 64er-Programme die „volleren" Steuerregister unnötigerweise benutzen, ab und an mal etwas arg durcheinander.)

„Nie wieder Commodore"

Obwohl Ihre Zeitschrift in erster Linie Spieletests veröffentlicht, hätte ich ein ganz anderes Anliegen. Denn was nützen einem die tollsten Spiele, wenn man sie nicht spielen kann, da der defekte Computer nicht repariert wird. Im Dezember 1987 gab mein 11 Monate alter Computer seinen Geist auf. Ich brachte ihn am 28.12.1987 zu dem Geschäft, wo ich ihn auch gekauft hatte, ein großes Elektrogeschäft in Passau mit eigener Reparaturwerkstatt für Computer. Heute, da ich diesen Brief schreibe, ist mittlerweile der 13.6.1988 und mein C-64 ist immer noch nicht repariert. Ich rief natürlich öfter die Werkstatt an. Dort wurde mir gesagt, daß ein IC defekt ist, der in Südostasien angefertigt wird, und Commodore kann diesen IC nicht liefern. Aber das sei nichts Neues bei Commodore. Zum Beispiel haben Sie eine Ersatzteil-Lieferung im Februar bekommen, die sie im Juli vorigen Jahres bestellt hatten. Die Commodore-Vertriebszentrale Frankfurt/Main schrieb nun an das Elektrogeschäft einen Brief, von dem das Geschäft mir eine Kopie zusandte. Darin schreibt Commodore, daß die bestellten IC's erst in der 23. Kalenderwoche (ist 6.-11.6.) bei Commodore eintreffen und dann sofort versandt werden. Sie bitten wegen der Verzögerung noch um etwas Geduld. Also, meine Geduld ist schon lange am Ende. Denn wenn man ein halbes Jahr auf die Reparatur seines Computers warten muß, ist das gelinde gesagt, eine Sauerei. Anscheinend hat Commodore mehr Interesse an hohen Verkaufszahlen. Denn in der Werbung sind sie ja Weltmeister. Aber zu einer ausreichenden Ersatzteil-Versorgung sind sie nicht in der Lage. Ein halbes Jahr auf einen IC zu warten, ist mit keinerlei Erklärung zu entschuldigen. Darum kann ich nur eins sagen. Nie wieder Commodore!!

Franz Lohr, Dietersburg

„Nur für Kinder?"

Als erstes will ich Euch sagen, daß Ihr Euren Schreibstil beibehalten solltet und daß Ihr diese blödsinnigen Kritiken über Donald Bug und Eure Poster getrost vergessen könnt. Ich finde Eure Zeitschrift im großen und ganzen super. Ach ja, in einer Ausgabe meinte einer, daß Donald Bug nur für Kinder wäre. Dieser Meinung bin ich nicht. Denn der dies schrieb, braucht Donald Bug ja nicht unbedingt zu lesen. Er meint ja, daß man statt Donald Bug etwas Sinnvolleres schreiben könne (Tests usw.). Auch hier bin ich der Meinung, daß eine halbe Seite keinen stört. Ach, das hätte ich ja fast vergessen, ich habe ja noch eine Frage! Mir ist aufgefallen, daß es immer weniger Testberichte über C-64-Spiele gibt, aber dafür mehr für den Amiga und den ST. Nun meine Frage: Gibt es weniger Spiele für den C-64, oder hat es andere Gründe, warum Ihr weniger Tests über C-64 Spiele druckt?

Marc Lenzen, Moers

(Anm. d. Red.: Es gibt etwas weniger Testberichte für den C-64 als zu Beginn in der ASM, weil inzwischen die 16-Bitter immer weitere Verbreitung gefunden haben. Wir versuchen, auch in Zukunft ein Gleichgewicht der Spiele-Tests zu halten, bei dem alle Systeme entsprechend ihrer Bedeutung berücksichtigt werden.)

„Sicherheitsabfragen"

Ich habe mir vor etwa zwei Wochen „Legend oft the Sword" von Rainbird gekauft. Nun sind 80 DM nicht gerade wenig für einen armen Schüler, aber was ist schon umsonst? „Mit deutscher Anleitung" stand auf der Schachtel. Übersetzungen verlieren zwar immer einiges gegenüber den Originalen, aber vielleicht gibt es ja wirklich noch ein paar User, die der englischen Sprache nicht mächtig sind. Also gut. In der Packung dann „Das Buch der Niederlagen" (sehr treffend!) anstatt der englischen „Tales of Moments Lost". Ich fange also an zu spielen, und nach etwa drei Dutzend Zügen erscheint eine der lästigen Sicherheitsabfragen in Form einer Elfe. Was denn in „Tales of Moments Lost" das zweite Wort in der ersten Zeile auf Seite 29 wäre, will sie wissen. Voller böser Vorahnungen sehe ich in meiner deutschen Übersetzung nach. Dort steht „waren", was der Elf mir aber nicht glaubt. Er gibt mir noch zwei Chancen, dann ist das Programm weg. Ich bin sicher, daß ich künftig einen großen Bogen um Produkte der Firma Rainbird machen werde...

Uwe Rill, 4640 Wattenscheid

(Anm. d. Red.: Zu dem großen Bogen besteht kein Anlaß. Wir haben uns nämlich bei Ariolasoft erkundigt, und dort sagte man uns, daß die deutschen Passwörter absolut stimmen und mehrmals überprüft wurden. Da Du nicht angibst, in welchem Absatz das Wort stehen soll (der Absatz wird IMMER mit abgefragt), nehmen wir an, daß es sich bei diesem Wort nicht um das in der ersten Zeile der Seite 29, sondern um eins in der ersten Zeile eines bestimmten Absatzes auf der Seite 29 handelt. Außerdem müßte das gefragte Wort ein Substantiv sein, da nur solche abgefragt werden. Auch wenn die Abfrage selbst in Englisch ist, die deutschen Worte passen, da sie in das Programm mit eingebaut wurden. Versuch's doch nochmal mit dem richtigen Absatz.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

Erpressungsfälle und viele andere interessante Themen sind auch diesmal wieder im Feedback zu finden. Was das Thema „Seite 43, Ausgabe 8+9/88" angeht, so verweisen wir auf den ans Feedback angehängten Bericht. Alles andere haben wir hier „verbraten". Viel Spaß beim Lesen!

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3400 Eschwege

„Resignation!“

Eigentlich bin ich ja kein Leserbriefschreiber, aber als ich in Eurer letzten Ausgabe den Brief von R. Mohr las über seine Probleme mit Software-Versandhäusern, habe ich mich entschlossen, meine Erfahrungen zu schildern! Mein ganzer Ärger fing bereits vor drei Jahren an. Ich bestellte mir damals Ghostbusters, was ich auch nach zwei Wochen bekam. Soweit, sogut. Nur, nach weiteren 2 Wochen bekam ich Ghostbusters nochmal. Also rief ich beim Versand an und sagte, „das könne ja wohl nur ein Irrtum sein, ich habe das Spiel 1x und nicht 2x bestellt.“ Darauf sagte man mir, ich könne es zurückschikken. Also schickte ich es zurück. Nach einer Woche kam es dann wieder bei mir an. Im beiliegenden Brief hieß es, das Programm wurde überprüft, und es seien keine Fehler vorhanden. Für die Überprüfung sollte ich 10 DM bezahlen. Abgesehen davon, daß ich ich gar nicht weiß, warum die das überprüft haben, stelle ich mir die Frage, wie die das gemacht haben. Die Kassette war damals „original“ verpackt. Aber weiter. Ich bestellte mir bei einem Münchner Versand Summer-Games -II auf Kassette. Ersteinmal bekam ich 9 1/2 Wochen gar nichts, dann bekam ich das Spiel. Nur, nicht auf Kassette, sondern auf Diskette. (So kam ich zu meiner Floppy). Ein anderes Mal bestellte ich mir 5 Spiele. Hier kam jedes einzeln, und ich durfte jedesmal 5 DM Porto u. Verpackung drauflegen. Dann gab es Spiele, die kamen gar nicht oder erst nach 2-3 Monaten. Inzwischen bestelle ich überhaupt keine Spiele mehr, sondern fahre lieber die 100 km nach München und kaufe sie dort bei ...! Mit einem Gruß an alle Leidensgenossen sage ich Tschüß.

Th. Schaubschläger, Berlingries

„Computerbegeisterte Frauen“

Ich, 32 Jahre, weiblich, verh., 2 Kinder, bin seit 4 Jahren stolze Besitzerin eines CPC 464 – Disk. Es vergeht kein Tag, an dem ich nicht an meinem CPC sitze und spiele, abtippe oder auch kopiere. Wir sind ein kleiner Club von 4 Leuten, 3 männlich, 1 weiblich, und es gibt keine Probleme mit „Frauen und Computern“. Beim Einkauf von Software, Disk. oder Computeranzeigen sieht es da schon ganz anders aus. Mir wird immer erklärt, daß DIESE DISK. für einen Computer wäre oder DIESE ZEITUNG IST ABER FÜR EINEN COMPUTER oder DAS IST ABER KEINE MUSIKKASS. DIE IST FÜR COMPUTER!. Es wird immer versucht, mir alte Spiele zu verkaufen (3-4 Jahre alt): Eine Frau hat ja keine Ahnung von sowas. Und dann die erstaunte Frage: SIE haben einen Computer???? Aber ich laß mich nicht kleinkriegen!

R.W.P. weiblich aus Düsseldorf

(Anm. d. Red.: Juhu! Es hat sich mal wieder eine Computer-begeisterte Frau bei uns gemeldet. Super! Wir können uns denken, daß Sie in der Computerabteilung so manche irritierte Blicke ernten. Und wir wollen hoffen, daß das im Laufe der Zeit auch mal anders wird. Schön' Gruß von Martina.)

„Achtung! Computerclub für Girls“

....ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn sie auch diesen Brief zumindest teilweise ausdrucken würden, denn ich habe mit einigen Freundinnen einen Computerclub für „Girls“ gegründet. Bitte veröffentlichen Sie auch folgende Adresse: FCGH (First Computerclub only for Girls Hamburg), Yvonne Adler, Isoldeweg 13, 2000 Hamburg 56. Wer ab 10. September 1 DM in Briefmarken an uns schickt, erhält unsere Zeitung Com-Post.

Gabriela von Schwarz, 2000 Hamburg

(Anm. d. Red.: Tolle Sache, daß Euch die Gründung eines Clubs gelungen ist. Ausnahmsweise drucken wir mal die Adresse ab (wenn's keine Ausnahme wäre, dann würde wir hier nur noch Clubadressen abdrucken), und wir hoffen, daß sich recht viele Leute bei Euch melden. Vielleicht könnt Ihr uns ja auch mal eine Ausgabe Eurer Com-Post zukommen lassen.)

„Autogrammadresse“

...könnten wir die Autogrammadresse von Corrinne Russel „She Fox“ haben?...

The Software Piraten

(Anm. d. Red.: Die wollten so viele Leute haben, daß wir sie hier auch glatt abdrucken. Also: Ivonne Paul, 10 Tiverton Road, London NW10 3HL, England.)

Im Großen und Ganzen sind wir mit ihrer Zeitschrift zufrieden. Jedoch fällt uns auf, daß der ASM-Hitstern zu oft verliehen wird. Was das Titelcover betrifft: zeichnerisch gut, für eine Computerzeitschrift jedoch nicht das Richtige. Man muß sich schämen, wenn man das Heft kauft, weil einen die Leute (einschl. des Verkäufers) schräg anschauen. Hinter diesem Cover vermutet man eher eine andere Zeitschriftenart. Ansonsten ist die ASM in Ordnung. Besonders gut finden wir das Feedback in dem wir uns in einer ihrer nächsten Ausgaben auch hoffentlich finden werden. Auch der Secret Service gefällt uns gut. (Bringt doch mal ein paar Tips zu Superstar Soccer).

Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe (mit einem hoffentlich mehr computerbezogenen Cover).

Albrecht Richter + Stefan Kipple
Kraichtal

„Computerkriminalität“

...Doch nun zum eigentlichen Grund unseres Schreibens. Es ist immer wieder erschreckend, welche Individuen (oder besser Diebe?) die Softwarewelt bevölkern. Was uns passiert ist, hat unseren Glauben an den Zusammenhalt der Computeruser untereinander schwer erschüttert. Es geschah folgendes: Auf ein Inserat unsererseits, Software zu tauschen, antwortete uns eine Gruppe aus Wiener Neustadt (oder Umgebung), namens USA IMPORT, die uns neuere Programme für den Amiga anbot (ca. 9 DM pro Disk.). Hocherfreut über diese Offerte (es waren tolle Programme dabei wie: Afterburner, Kikstart 1.3, Workbench 1.3), schickten wir Ihnen 10 Disks und umgerechnet 90 DM per Nachnahme. Nach einer Woche kam das Paket jedoch unberührt zurück. Wollten die etwa dem Postboten keine Unterschrift geben? Hier hätten wir eigentlich stutzig werden müssen. Doch im guten Glauben versuchten wir es ein zweites Mal mit einer normalen Sendung per Einschreiben. Auf diese Weise erhielten wir nach einer weiteren Woche einen Antwortbrief. Was wir aber da zu lesen bekamen, verschlug uns glatt die Sprache. Wir haben unserem Schreiben eine Kopie des besagten Briefes beigelegt, da wir nicht den gesamten Hohn und den Spott zusammenfassen könnten, der darin enthalten war. Wir glauben, das setzt der Frechheit die Krone auf. Unsere Bestürzung war groß, denn anscheinend entstehen nach den Viren nun die Parasiten. Da wir anderen Freaks solche Verluste ersparen wollen (immerhin über 140 DM), bitten wir Sie, diesen Brief als Warnung abzudrucken. An alle User und Freaks!!! Meidet den Raum Wiener-Neustadt, wenn Ihr Software tauschen und kaufen wollt, vor allem, wenn ein Anbieter aus dieser Gegend eine Postlagerkarte verwendet! Wir bitten die Redaktion um Stellungnahme und evtl. Tips, die Diebe dingfest zu machen. Wir möchten noch darauf hinweisen, daß wir weder Cracker noch Dealer sind, sondern lediglich eine kleine Gruppe, die Software tauscht und gelegentlich kopiert – jedoch nicht verkauft!!!

THE CROMAGS CREW + SCS

USA-Import
unerreichbar

The Cromags Crew
Postfach 131
A- 6130 Schwaz

Sehr geehrte Herren,

wir bedauern Ihnen mitteilen zu müssen, daß Sie die 10 Disketten und das Geld nicht wieder sehen werden. Der Grund ist folgender: das ganze war ein Trick. Wir haben bei einer ähnlichen Transaktion ebenfalls 20 Disketten und etwas über 1000 Schilling verloren und versuchten auf diese Art unseren Verlust wieder wettzumachen. Wir möchten darauf hinweisen, daß eine Ausforschung von uns nicht möglich ist. Dafür sprechen einige Gründe:

1. Postlageradressen sind absolut anonym. (Besser al Postfächer)

2. Wir wohnen nicht in Wiener. Neustadt (ca 25 km entfernt) und haben die Sendungen von einigen Unbeteiligten, die keine Ahnung haben was da überhaupt läuft abholen und aufgeben lassen (das erklärt auch die lange Wartezeit auf Antwort (wir erhielten beide Sendungen erst am 1.7.1988)).

3. Wir haben nicht vor, nocheinmal jemanden hinzuschicken um Post abzuholen, da wir inzwischen unsere Verluste ausgeglichen haben.

4. Falls Sie daran denken Polizei oder ähnliches zu informieren, bitte tun Sie das. Die werden uns auch nicht finden. Nur bedenken Sie: Wie wollen sie die illegalen Geschäfte die Sie durchführen wollten rechtfertigen ?

Uns bleibt nur noch zu sagen, daß wir Verständnis für Ihre Wut haben (wir haben ebenso reagiert), und möchten Ihnen danken, daß Sie uns geholfen haben unsere Ausgaben zu decken.

Falls Ihnen der Verlust nahegeht versuchen Sie es doch so wie wir.

USA Import

(Anm. d. Red.: Tja, was soll man dazu sagen. Da haben sich wohl zwei Krähen gegenseitig die Augen ausgehackt, ganz entgegen sonstigen „Gepflogenheiten“. Unabhängig davon, daß Ihr keine Dealer seid, wie Ihr selbst sagt, habt Ihr es in Kauf genommen, Raubkopien zu erhalten. Damit habt Ihr selbst eine strafbare Handlung gebilligt und wohl kaum Chancen, Euer Geld zurückzubekommen. Das ist das Risiko bei derartigen, illegalen „Tauschgeschäften“.)



```
O.A.C.C                                    O.A.C.C
                                            PLK 039644 C
          Ossi's Anti Cracker Club          2960 Aurich 1

Na Du Arsch,

da Du mit "RAUBKOPIEN" handelst, muesen wir, vom O.A.C.C, Dir eine Lektion ver-
passen. Wenn Du nicht innerhalb von sieben Tagen 50 DM zur untenstehenden
Adresse schickst, werden wir anonym die Polizei und Softwarefirmen benachrich-
richtigen, welche bestimmt Interesse an Dir haben werden.

Nimm diesen Brief auf jeden fall ernst...

   ... Wir haben schon viele Cracker und Raubkopierer angezeigt !!!

   P.S.:   Und denk immer dran: Wir machen ERNST !!!

              gez.   O.A.C.C
```

„Erpresser, die Zwote"

Nachdem ich in Ihrer Zeitung eine Kleinanzeige aufgegeben hatte, in der ich einen Tauschpartner suchte, habe ich auch einen Erpresserbrief erhalten und natürlich nicht die 50 DM bezahlt! (eine Fotokopie des Briefes liegt bei) Allerdings besitze ich einen Schneider CPC und keinen Amiga. Folglich nannten sich meine Typen O.A.C.C. und nicht A.C.C.W.! Vielleicht haben Euch ja noch andere geschrieben?...

Ein CPC- und ASM-Fan

(Anm. d. Red.: Bisher hat uns noch keiner von Erpresserbriefen vom O.A.C.C. geschrieben. Allerdings hat sich der A.C.C.W. bei uns gemeldet (siehe Brief im Original). Wir hoffen, daß diese Veröffentlichung ähnliches bewirkt wie im vorgenannten Fall.)

„Indizierung"

Wir schreiben das Jahr 1988, zwölf Jahre vor der Jahrtausendwende. Bundesrepublik Deutschland. Hausfrau Luise B. (nach eigenen Angaben liberal und umweltfreundlich) putzt wie jeden Tag die Wohnung der Familie B. Dieses chemische, scharfe Reinigungsmittel ist wirklich gut, und alles glänzt so schön, denkt sie gerade, als ihr minderjähriger Sohn Armin B. (17) von der Schule kommt. „Hallo Ma", sagt Armin B. zerknirscht (man merkt ihm den Schulstreß an – Langeweile ist nichts für ihn). „Zieh die Schuhe aus, du machst mir alles schmutzig", kreischt Luise B. ihren Sohn an! „Ätzend", stöhnt Armin B. und wirft die Schuhe in die Ecke. „Apropos ätzend", ruft Luise B. „paß auf, daß du nicht mit den Strümpfen auf den geputzten Boden trittst!" „Peng", sagte die Tür, und Armin B. ist in seinem Zimmer, um sich endlich seiner Arbeit anzunehmen. Luise B. ist fertig mit der Putzerei, eigentlich wollte sie nur Armin B's schmutzige Wäsche aus dem Zimmer Ihres Sohnes holen, aber dann kam alles ganz anders.
Armin B. war so vertieft in sein Computer-Action-Game, schließlich wollte ihn gerade ein Barbar mit dem Schwert in die ewigen Jagdgründe befördern, als ihn völlig unerwartet ein knochenmarkerschütternder Schrei in die Wirklichkeit zurückholte und ihn wie ein Schlag von hinten traf. „A-R-M-I-N", röhrte Frau B. und starrte mit weit aufgerissenen Augen auf den Bildschirm. 5 Minuten später – nachdem wieder Farbe in das Gesicht von Frau B. kam und ihr Sohn erklärte, was das für ein tolles Game ist und wo er es gekauft hatte, reichte es Frau B. gewaltig. Sie wußte, was zu tun war. Ihr Sohn, und damit die gesamte Deutsche Jugend, mußte geschützt werden! „Guten Tag", sagte Herr W., Beamter und Sachbearbeiter am Jugendamt der Stadt X. Luise B. schilderte in den geilsten Farben Herrn W. ihr furchtbares Erlebnis: „Unsere Kinder sind die Zukunft, wer schützt sie vor diesem Schmutz? Diese Computerspiele verderben unsere Kinder. Schauen Sie sich doch mal um auf der Straße, wieviele schmutzige und verkommene Jugendliche es gibt. Leute, die so etwas verkaufen, muß man einsperren." Dies sind nur ein paar von den Stichwörtern, die Frau B. Herrn W. um die Ohren schlug.
Nach dem Telefonat wußte Herr W. genau, was er zu tun hatte. Er stellte einen Antrag auf Indizierung eines Computerspiels (der Name des Spiels tut nichts zur Sache, da die Boys und Girls von der ASM sich ja nicht einmal mehr trauen, indizierte Spiele beim Namen zu nennen xxx.) Indizierung, Total-Zensur, Total-Anpassung, total = Ruhe im Land!? „Was liegt denn heute an", fragte Herr O, Abgesandter der römisch-evangelischen Glaubensgemeinschaft und hier als Lehrer. (Dessen Chef man in 50 Jahren sehr viel Schuld zuweisen wird, zur Eingrenzung der Bevölkerungsexplosion in der Dritten Welt nichts getan zu haben). „Heute gibt es keine schmutzigen Videos, sondern Computer", erwiderte Frau U. von der Jugendwohlfahrt.

„So, dann wollen wir mal", sagte Herr K., Leitender Regierungsdirektor und Vorsitzender der BPS. Auszüge aus dem Protokoll der BPS:

Der Tod des Gegners sei als zwangsläufige logische Folge programmiert und könne über den Bildschirm, also aus großer Distanz, durch leichte Bewegung des Joysticks erreicht werden. Die im Grundgesetz verankerte Unantastbarkeit der Würde des Menschen werde durch dieses Spiel buchstäblich mit Füßen getreten. Zitat-Ende

Armin B. sitzt mit seiner Mutter vor dem Fernseher. Es ist 20.01 Uhr MEZ. Sie sehen gerade, wie eine Sonderstaffel der Berliner Polizei mit Knüppeln auf Demonstranten einhaut, die gegen den Bau der Atomaren Wiederaufbereitungs-Anlage für Atombrennstäbe in Wakkersdorf demonstrieren. Blut rinnt einer Frau vom Kopf durch das Gesicht. Ein Polizist schlägt einem Mann mit dem Knüppel auf den Kopf, als würde er einen Teppich klopfen. Armin B. denkt an Knight-Games. Grüngekleidete Polizisten zerren verletzte Demonstranten weg, dabei treten und schlagen sie. Auszug aus dem Protokoll der BPS: Dabei spritzt Blut, und der Körper des Gegners wird von einem grünen Gnom aus dem Bild gezogen, wobei der herumliegende Kopf mit entsprechender Tonuntermalung aus dem Bild gekickt wird.
Zitat-Ende

Frau B. kaut gerade an einer Salzstange und sieht, wie Kinder im Iran mit Waffen exerzieren. Alle Kinder tragen ein Stirnband mit einer Aufschrift. Nun sieht man, wie ein alter Mann, mit Gewehr in der Hand, der ein schwarzes Gewand an hat, vor den in Reih und Glied sitzenden Kindern steht und laut auf sie einredet. Er hebt die Faust und ruft etwas, und alle Kinder ballen die Faust und schreien gemeinsam zurück. Der Fernsehsprecher sagt: „Diese Kinder werden sofort an die Front geschickt, damit sie vor den Kampfverbänden über die Minen laufen." In einer anderen Szene erklärt der Sprecher – während man tote Menschen zeigt, daß Irak mit Giftgas den Iran angegriffen habe. Auszug aus dem Protokoll der BPS: Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes „Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.
Zitat-Ende

Armin b. trinkt einen Schluck Cola aus dem Glas und starrt auf den TV. Er sieht, wie drei israelische Soldaten einem Jugendlichen mit Handkantenschlägen den Arm brechen. Auszug aus dem Protokoll der BPS: In dem Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung unterzogen.
Zitat-Ende

Frau B. öffnet eine Flasche Wein, als gerade ein gefesselter und getöteter Mensch aus einem Flugzeug geworfen wird.

Auszug aus dem Protokoll der BPS: Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivität und Spielsituationen eine eigenständige Realität an.
Zitat-Ende

„Was gibt's denn nach der Tagesschau?" fragt Frau B. ihren Sohn. „Massenmord in der U-Bahn, mit Umberto Lamborgini", erwidert fassungslos Armin B. „Ist das nicht dieser blonde. gutaussehender Amerikaner?", stellt Frau B. ihre Frage an Armin. „Sag mal Ma, wer schützt uns eigentlich vor den Nachrichten?", fragt Armin seine verdutzt dreinblickende Mutter. Und weiter stellt Armin die Frage: „Gibt es eigentlich eine Bundesprüfstelle für menschengefährdende Politiker?" Frau B. verspürt ein leichtes Würgen im Hals. Armin steht auf und geht in sein Zimmer, dort legt er sich aufs Bett und schlägt das Buch auf, das er sich heute gekauft hat. Das Buch beginnt mit dem Satz: „Freiheit ist immer die Freiheit, die ein Andersdenkender zuläßt!"

K. Mann, 5000 Köln 30

„Microwelle"

Da wir Eure Zeitschrift eifrig lesen, ist uns Eure „Microwelle" nicht verborgen geblieben. Wir, das sind Mirko Hirt und ich (MC). Auf unserem System C-16 entwerfen wir vor allen Dingen Sportsimulationen und würden diese auch gerne der Öffentlichkeit zugänglich machen. Deshalb meine Frage an Euch: 1. Welche Chancen hat ein Programm für einen Test in der Microwelle bzw., nach welchen Kriterien sortiert Ihr die Euch zugesandten Spiele aus? 2. Wie oft kommt es vor, daß sich ein Softwarehaus einem Spiel annimmt und dieses vermarktet?

Michael Cap, 6950 Mosbach

(Anm. d. Red. Jedes Programm, das uns geschickt wird, hat eine Chance, da wir alle Programme ansehen. Eine gewisse Qualität sollte allerdings schon vorhanden sein, damit wir das Programm in der Microwellen-Rubrik veröffentlichen. Veröffentlichte Programme haben ganz gute Chancen, auch vertrieben zu werden.)

„Blitter-TOS"

Ich schreibe Euch im Anschluß an den Leserbrief von Matthias Koch (ASM 5/88), weil ich glaube, daß die Wichtigkeit genauer Angaben zur ST-Software irgendwie noch nicht rübergekommen ist. Der Teufel steckt hier wirklich im Detail. Seit Anfang 1988 werden die Atari-ST-Modelle mit dem sog. „Blitter-TOS", das natürlich nicht voll kompatibel zur bisherigen Software ist, bestückt. Dummerweise sind davon auch so hervorragende Games wie „Dungeon Master", „Hanse" oder „Wizball" betroffen, die auf meinem 88er 1040 STF nicht laufen wollen, aber vom „alten" 520+ ST ohne Murren angenommen werden. Weil die meisten Games von Haus aus äußerst dürftig gekennzeichnet sind (bloßes: Für Atari ST), gibt es entsprechende Verwirrung. Nur bei wenigen löblichen Ausnahmen wie z.B. „Star Trek" wird vom Hersteller auf kompatible TOS-Versionen hingewiesen. Leider weigern sich viele Händler, eingeschweißte Software vor dem Kauf probelaufen zu lassen, oder haben keinen „Neuen ST" anschlußbereit. Entsprechende Schwierigkeiten gibt's im Versandhandel. Da hat man sich schon mal einen „ASM-Hit" ausgesucht und kauft nun vielleicht die „Katze in der Diskette"! Ist das Game nicht kompatibel, kann man nur auf die Kulanz des Händlers hoffen, weil das Programm selbst eben keinen Fehler hat! O.K., ich weiß ja, wenn ein Ostfriese sich schon auf „Hai-Tekk" einläßt... Wenn man sich aber vorgenommen hat, nur Original-Software zu erstehen, wird es schnell ärgerlich! Deshalb meine Bitte an Euch als Knotenpunkt zwischen Herstellern und Usern: Könnt Ihr...1. In Zukunft bei ST-Tests genauere Angaben, wenn nötig auch zu notwendigen TOS-Versionen, machen? 2. Eine Liste der bereits getesteten ST-Spiele, die bestimmte Hardwareeigeschaften voraussetzen, nachschieben? (z.B. beschränkt auf „ASM-Hits" seit 1987...?) 3. Das Problem zur Diskussion stellen? Vielleicht wissen Leser ja Tips + Kniffe, „unwillige Games" doch noch zum Laufen zu bekommen? 4. In Erfahrung bringen, ob Neuauflagen „alter" Games an das neue TOS angepaßt werden? 5. Auf die Softwareproduzenten einwirken, Ihre Ware im eigenen Interesse endlich mal vernünftig zu kennzeichnen?
So, das wär's eigentlich dazu. Ich hoffe, Ihr versteht, daß gerade dieser Kleinkram für ST-User echt wichtig ist.

Heiko Olszewski, 2970 Emden

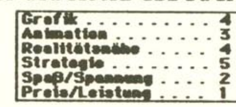
(Anm. d. Red.: Es wäre toll, wenn uns bei diesen Problemen die Leser ein wenig unter die Arme greifen könnten. Bitte berichtet uns alles, was ihr darüber wißt, und schreibt uns Eure eigenen Erfahrungen, so daß wir mal eine entsprechende Liste und u.U. auch Hilfeleistungen zusammenkriegen. An die Firmen geben wir den Appell weiter, doch bitte die Software entsprechend zu deklarieren. Beim IBM funktioniert's ja auch. Wir können leider nicht alle Games auf TOS-Kompatibilität testen, versuchen aber, möglichst weitgehende Angaben zu machen.)



MALWETTBEWERB ???

Bevor ich zum Hauptteil komme, erst noch was anderes ...
Ich lese schon seit einiger Zeit die ASM, und ich meine das es die beste Computerzeitschrift ist, die man kriegen kann!

Der Secret-Service ist spitze. (Koennte groesser sein ! ! !)
Das Feedback ist super.
Die Public-Domains-News sind auch *erste Sahne.*
Donald Bug ist manchmal ganz gut. (Gute Jokes fehlen!)
Die Poster werden auch immer besser. (Wie waere es denn mal mit den Poster von dem Game *Interceptor*)
Die Schachecke koennte man ruhig weglassen. (!)
Die Spiele-Tests sind spitzenklasse, bis auf einen Test ! ! !
Und zwar den zum Game Football Manager II. Ich habe die IBM-Version gespielt (SCHOCK). Spiel des Jahres? NEIN ! ! !
Ich wuerde es anders bewaerten und zwar so:



Aber nun komme ich zum lang erwarteten Hauptteil.
Ich moechte Ihnen einen Vorschlag machen. (Nun schmeissen Sie den Brief nicht gleich weg . . .)
Wie waere es wenn Sie mal einen Mahlwettbewerb veranstalten wuerden. Jeder schickt seine besten Pictures, die er natuerlich selbst mit einem Grafik-Programm erstellt hat.
Und das beste Picture wird dann praemiert (!)

Ich wuerde mich freuen, da sie den Brief ja noch nicht weggeschmissen haben, diesen nun auch noch zu veroeffentlichen, weil ich gerne wiessen wuerde, was andere ASM-Leser darueber denken. (Also Schreiben Leute !!!)

Schon mal im vorraus vielen Dank !!!

The Spirit Man
of the great C.I.A.

(Anm. d. Red.: Finden wir eigentlich eine ganz gute Idee. Wenn sich genügend Leute melden, dann würden wir auch mal was springen lassen.)

„Schreck in der Abendstunde"

...doch jetzt zu einem wesentlich wichtigeren Thema: Wer von uns spürt nicht ein leichtes Schaudern, wenn eine Karre mit Blaukraut auf der Birne und Öko-Streifen auf einen zukommt... oder wenn man nichtsahnend im Computerladen kopiert und plötzlich ein freundlicher Herr mit Hawaihemd, beiger Hose mit Bügelfalten und schwarzen, stets auf Hochglanz polierten Uralt-Halbschuhen neben einem steht... Nun ja -nichts gegen Polizisten... Aber vor einer Woche hat mich folgender Anruf 22.30 Uhr aus meinen seligen Träumen geschmissen: „Spreche ich mit ....?" „Äh – (schnarch) ja". „Hier spricht die Polizei!!!" (Scherzinfakt meinerseits!) – nach 3 Sek.: „Sind Sie noch dran? Wir kommen in ca. 10 Minuten mit einer Hausdurchsuchung. Wenn Du Deine Raubkopien wegzubringen versuchst, wird das beachtliche Folgen haben...!" So ungefähr (den genauen Wortlaut habe ich vor Schreck vergessen) war der Anruf. Als jedoch nach 72 Stunden des Wartens immer noch niemand kam, mußte ich feststellen (mehr oder weniger zerknirscht), daß mich jemand (den ich aber zu kennen glaube) geleimt hat...Auf jeden Fall jetzt der Anruf an alle Freaks: Falls Ihr enbenso einen Anruf selbiger Art bekommt, a) nach dem Namen des Anrufers, b) nach dem Namen der Dienststelle oder des Chefs fragen, da die Polizei gewöhnlich nicht vor Hausdurchsuchungen anruft. Denn Angriff ist die beste Verteidigung. Noch mal kurz was unter dem Motto: „Gib Scherzbolden keine Chance". Wie ich aus gut unterrichteten Kreisen erfahren habe, ist es gewissen Freaks namhafter Crews gelungen, die Erpresser- und Mahnbriefschreiber ausfindig zu machen, und dann wurden die Schlagkräftigsten hingeschickt... Tja – das wars wohl... Da kann man bloß gratulieren!! Wenn in dieser extrem schwierigen Zeit nicht mal Freaks zusammenhalten – wo kommen wir denn da hin?... Nun noch ganz schnell (ehrlich) ein Kommentar zur ASM 6/7: Ich finde es echt spitze, daß ein Polizeibeamter auch mal seine Meinung sagt/schreibt! Da beweist doch, daß unsere Einstellung eigentlich nicht falsch ist, oder?

Didi of TSR

(Anm. d. Red.: Wenn wir die Frage der Einstellung mal ganz beiseite lassen, dann ist und bleibt der Besitz von Raubkopien strafbar, ob das nun „sinnvoll" ist oder nicht. Der Erpresser hat sich übrigens bei uns gemeldet (Brief in diesem Feedback). Wir hoffen nur, daß das mit den „Schlagkräftigsten" nicht stimmt. Denn das würde die These erhärten, daß Computerspiele wie z.B. Street Hassle oder Fist II oder bereits indizierte Games auf die User „abfärben".)

„Idee sucht Umsetzung"

Ich kenne Ihre Zeitschrift schon seit der zweiten Ausgabe und habe somit alle Änderungen und Verbesserungen im Outfit miterlebt. Ich finde es sehr gut, daß sich so eine flexible Zeitschrift etablieren konnte, die sich an die Meinungen und Vorschläge der Leser zu halten versucht. Dies gibt einem Leser das Gefühl, bei der Gestaltung der Zeitschrift einen Beitrag geleistet zu haben, was die Freude am Lesen wiederum steigert. Ich persönlich kann mir keine speziellen Veränderungen vorstellen, ich stille meinen Durst nach Informationen. Ich bin aber über jede Neuerung zufrieden, denn Abwechslung muß sein. Aus meiner Sicht gibt es nichts an der ASM auszusetzen.

Nun aber zu meinem Anliegen. In meiner Freizeit verbringe ich viel Zeit damit, mir neue Spielideen auszudenken (der Hang zur Eintönigkeit am Softwaremarkt ist ja kaum zu übersehen). Das schafft mir aber einige Probleme. Ich finde, daß meine Grundentwürfe gut, aber noch etwas amateurhaft sind. Hinzu kommen meine sehr dürftigen Programmier-Kenntnisse, die eine Umsetzung meiner Ideen unmöglich machen und eine intensivere Weiterarbeit wegen des zunehmenden Frustes be- bzw. verhindern. Weiter muß ich betonen, daß mir nur ein C-64 älterer Bauart zur Verfügung steht. Da es sich aber bei meinen Spielen um sehr komplexe Spiele handeln soll, wären gute Programmiertechniken und leistungsfähigere Computer erforderlich. Mit meinem 08/15-Basic kann ich da meinen Löffel gleich abgeben. Ich erhoffe mir, durch die ASM Kontakt zu Programmierern zu bekommen, die sich für begabt genug halten, deren Programmierkünste aber unter Ideenmangel leiden. Von Vorteil wären Programmierer aus Österreich jeden Alters. Eine österreichische Softwareritegruppe wär doch was, auf dem heimischen Markt sieht es sowieso düster aus.

Als Information an Interessenten: Meine Spiele sollen spielerisch Alltagsgeschichten aus dem Leben und komplexe Actionspiele mit strategischem Hintergrund behandeln. Ich würde doch gern einmal erfahren, ob eine Umsetzung meiner Ideen überhaupt möglich wäre. Ich muß ehrlich gestehen, daß ich sehr selten mit dem Computer arbeite, sondern mich mehr auf die schriftstellerische Arbeit konzentriere. Da wäre noch ein Punkt, der mich interessieren würde. Gibt es so eine Art Patent für Spielgeschichten? Verstehen Sie bitte meine übermäßige Vorsicht nicht falsch, aber ich möchte, falls daraus etwas wird, abgesichert sein. Interessenten schreiben bitte an:

Robert Fritz,
Oberbichlerweg 1,
8430 Leibnitz/Österreich

(Anm. d. Red. Patente für Spielgeschichten gibt es nicht. Vielleicht gibt es aber interessierte Softwarefirmen bzw. Programmierer, die diesen Brief lesen und sich bei Ihnen melden. Wir wünschen viel Glück!)



Kettenbrief für den Amiga

Erst seit Ausgabe 9 bin ich ein regelmäßiger Leser Ihrer Zeitschrift.... Das Besondere an der ASM ist, daß sie nur über Software aller Art handelt. Besonders bin ich von der Adventure-Corner begeistert, da ich ein großer Adventure-Fan bin. Damit die Zeitschrift allerdings nicht nur zu einer Spiele-Zeitschrift wird, enthält sie auch noch eine Leser-Ecke, wo Leser Meinungen austauschen können, Wettbewebe, PD-News, und anderes. Dies alles macht eine Zeitschrift so gut, daß sogar ich sie mir kaufe.(!)
Mein eigentlicher Grund Ihnen zu schreiben ist der, daß ich vor geraumer Zeit einen Brief bekommen habe, der eine Art Kettenbrief für den Amiga ist. Darin stehen folgende Spielbedingungen: Um (laut Text) 625 Disketten in nur 3-5 Wochen zu erhalten, muß man die beiliegenden Teilnehmerscheine zu je DM 20 an 5 Amiga-Freunde verkaufen und dieses Geld (S 100) an eine bestimmte Kontonummer schicken. Na ja, dann heißt es abwarten. Und der Knüller ist dann noch, daß bei einem Verstoß der Teilnehmer haftet, keineswegs aber die Spielleitung.
Um Ihnen ein Bild dieses Briefes zu machen, schicke ich Ihnen Kopien ...
Mich interessiert vor allem, ob es diese Briefe noch bei anderen Amiga-Usern gibt, und ob es noch mehr Variationen dieser Briefe gibt. Ich finde es einfach schlimm, was für ein Mißbrauch damit getrieben wird.

Kolja Siefert, 5600 Wuppertal 2

„Ich war es nicht!"

In der letzten Ausgabe von ASM haben Sie einen Leserbrief veröffentlicht, der mit meinem Pseudonym unterschrieben war. Da dieser Brief nicht von mir geschrieben wurde und außerdem falsche, für mich schädliche Inhalte hatte, sehe ich mich leider gezwungen, Ihnen hiermit eine beiliegende Richtigstellung zu übersenden und sie zu bitten, diese zu veröffentlichen....
In der letzten Ausgabe der ASM wurde ein Leserbrief veröffentlicht, der von einer Person stammt, die sich dabei des bekannten Cracker-Namens „Doctor Mabuse" von „Alpha Flight" bediente. In diesem Brief wurde stolz eine unvollständige Liste programmierender Crakker mit einigen allgemein bekannten Tatsachen präsentiert. Schließlich behauptete der Autor, daß jetzige Programmierer und Ex-Cracker alte Freunde anzeigen und behauptete schließlich, daß er und seine Gruppe sich daran beteiligten. Der unbekannte Autor dieses Briefes bediente sich bei seinem verleumderischen Werk unglaublicherweise meines Pseudonyms. Ich persönlich pflege grundsätzlich keine Leserbriefe zu schreiben. Von dem Inhalt dieses Briefes distanziere ich mich vollständig. Weder ein Mitglied der Gruppe Alpha Flight, noch ich selbst, haben jemals ein Mitglied der Raubkopierer-Szene auffliegen lassen oder planen selbiges. Nachforschungen, um welche Person es sich beim Schreiber dieses Briefes gehandelt hat, sind von mir eingeleitet worden.

Doctor Mabuse – Alpha Flight

(Anm. d. Red.: Grundsätzlich ist zu diesem Brief einiges zu sagen. Wir können von hier aus weiß Gott nicht überprüfen, wer sich welcher Pseudonyme „berechtigterweise" oder „unberechtigterweise" bedient. Da hier offensichtlich der erste Brief von einer anderen Person stammt, drucken wir natürlich die Richtigstellung ab. Wir haben aber keine Lust, solche Fälle noch öfter zu haben. Also tut uns und Euch den Gefallen, und verzichtet in Zukunft darauf, Pseudonyme zu „klauen" oder gebt doch gleich Euren „richtigen Namen" an.)

„MGOS"

Ich habe gerade die neueste ASM-Ausgabe (9/88) vor mir liegen. Vor fünf Minuten 'stolperte' mein Auge über den Testbericht auf Seite 133 (MGOS V 2.2). Was ich dort lesen mußte, wollte ich zuerst nicht glauben. Darum möchte ich hiermit meine Testversion des Programms liefern und den Uli auffordern, es sich noch einmal „zur Brust zu nehmen".
Positiv: RAM-Disk, in der einzelne Programmmodule, die man häufig braucht, gespeichert werden können. (Das spart Ladezeit, Uli!). Die Benutzung ist nach kurzer Eingewöhnungszeit schnell und komfortabel. EXTREM günstiges Preis/Leistungsverhältnis (alleine das Malprogr. ist sein Geld wert! Der gute Assembler Programmierer kann MGOS selbst erweitern!! „Kann", Uli, nicht „Muß", denn das Produkt ist schon sehr leistungsstark.)
Negativ: (denk, grübel) Ach ja! Der Mauszeiger ist häßlich.
So, das ist meine Meinung über MGOS V 2.2. Ich möchte gleichzeitig aber auch den Brief von Alexander Bitzen ansprechen. Ich habe bis jetzt nur gute Erfahrungen mit der Firma Digital Marketing gemacht. Man hat mich bis jetzt immer schnell und zuverlässig bedient. Als ich eine Frage zu deren Programmen „Sadow-writer " hatte, verband man mich leicht mit dem leitenden Programmierer, „Hallo Markus"...

Arnd vom Hofe, Mannheim

„Mit Lob ins Feedback"

Zu allererst nun das schon gewohnte Lob, ohne das man in Eurer Superzeitung wohl nicht im Feedback erscheint, da wir nun schon zum 3. Mal dieses versuchen. Eure ASM ist wirklich für jedes Alter geeignet. Für 2-5jährige Donald Bug, die das Glück haben, die „Witze" nicht lesen zu können und sich so an den bunten, schlecht gezeichneten Figuren ergötzen können.
VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE: 1. Der Donald Bug Malwettbewerb: Druckt Donald Bug nur noch in Schwarz-Weiss ab, damit die Kinder was zum Ausmalen haben und dann Euch zuschicken können. Stefan Bayer bewertet dann, welches Bild am schönsten ausgemalt wurde. 2. Das Donald Bug Lösungsbuch: In diesem Buch werden alle Witze, die Donald bis jetzt gerissen hat, erklärt, inklusive der Knaller-Story. Wir möchten wetten, dieses Buch wird weggehen wie warme Semmeln
Die langen Beiträge sind für Leser im Alter von 6-8 geeignet, da man so gut Lesen lernen kann.
Im Alter von 9-17 liest man den Rest der ASM und schreibt Motzbriefe wie diesen.
Für die 18jährigen sind die pornographischen bis sadistischen Titelbilder herrlich anzulechzen (siehe Ausg. 5), sowie die Spielhölle, in die man sowieso erst ab 18 hineinkommt (leider!).
Für die Leute ab 60 ist der Oldie des Monats genau richtig.
Die Schachecke ist für Leute mit Einschlafproblemen besser als jede Medizin.
Wir hoffen doch sehr, daß sie diesen Brief endlich abdrucken, denn wie heißt es so schön: Aller guten Dinge sind 3.

Carsten T., Guido P., Duisburg

„Anleitungen"

Ich brauche Eure Hilfe. Ich habe die direkte Anschrift der ASM-Redaktion nicht in dem Heft gefunden. Vielleicht könnt Ihr sie mir geben. Ich brauche unbedingt die deutsche Anleitung von Carrier Command!

Simon Schuster, Kehl/Rhein

(Anm. d. Red.: Die Anschrift der Redaktion ist dieselbe, wie die des Verlages, nur mit dem Zusatz „ASM-Redaktion" damit's auch an der richtigen Stelle ankommt. Nochmal: Wir verschicken keine Anleitungen. Anleitungen sind nämlich auch urheberrechtlich geschützt.)

Hallo ASM ,

ihr seid wirklich Top !
Der Grund des Schreibens an Euch ist das aktuelle Tnema ACCW. Dieser ACCW war nämlich ich !!! Ich muß gestehen, daß diese Erpresser- Sache das blödste überhaupt war, ganz ehrlich ! Ich möchte mich bei den neun Leuten, die ich erpresst habe, sehr, sehr entschuldigen. Das soll jetzt nicht heißen, daß ich mich aus der Sache herausbringen möchte, sondern Klar - heit schaffen. Ich weiß auch, daß die Polizei bereits eingeschaltet wurde . (Ich war bereits dort). Die ständigen Berichte in der ASM machen ein ganz schön wirr ! Ich kann mich an jeden der Computer- User wenden, wenn ich solch ein Brief bekommen hätte (habe ich auch)! hätte ich das gleiche getan. Natürlich kann man diese Sache nicht unter den Tisch kehren, aber ich hoffe, daß hiermit die Sache erstmal zuende wäre. Ehrlich, ich konnte viele Nächte nicht mehr schlafen. Ich möchte mich nochmal entschuldigen, denn ich meine, Computerfreaks sollten zusammen halten. Eine ähnliche Sache ist aber auch das " Diskettenstehlen " . Ich habe schon zu vielen Inserenten in der ASM Disketten geschickt, in der Hoffnung, neue Spiele zu bekommen. Doch es kam nichts zurück ! Dabei hab ich schon ca. 4oo DM verleren (Disketten nicht mitge - rechnet).
Eine weitere Sache ist daß sogenannte Abmahnschreiben. Das ist doch eine Schweinerei, oder ! Vor zwei Wochen bekam ich ein Einschreiben, worauf die Adresse bzw. Name eines Rechtsanwaltes stand. Ich hatte nämlich vor 2 Monaten eine Kleinanzeige in die ASM gesetzt, daß ich Tauschpartner für Atari suche .Nun stand auf den Einschreiben, daß ich ein Cracker wäre (bin ich aber nicht) oder mit Software handele (tu ich auch nicht). Über dem` Rechtsanwalt stand die Firma " Data - Becker ". Ich fragte mich, was ich mit Data Becker zu tun habe, und nahm das Einschreiben nicht an. War das etwa auch eine Abmahnung ? Klärt in der nächsten Ausgabe doch bitte genau was das ist.

Tschau Thomas

P.S. : Noch einmal entschuldigung an alle Computerfreaks die ich erpresst habe. Tut mir sehr leid !!!

In eigner Sache: Unser Feedback ist ja schon recht umfangreich, trotzdem können wir bei weitem nicht alle Leserbriefe abdrucken. Wir lesen aber alles, so daß kein Brief „unnütz" ist.

Heiligt der Zweck die Mittel?

Diese Frage ist sicherlich berechtigt vor dem Hintergrund des in ASM 8+9/88 veröffentlichten Fotos auf Seite 43. Der Schriftzug auf diesem Foto lautet: „Cracked by the 42 Crew". Dieses Foto war Auslöser eines noch nie dagewesenen Ansturms an Leserbriefen. Was es mit diesem Bild auf sich hatte, wollen wir nun aufklären.

In einem Leserbrief wurde festgestellt: „- Auch wenn Ihr Raubkopien testet, wieso seid Ihr dann so ‚blöd' und bildet diese auch noch ab?". Stimmt! So blöd sind wir nicht! Denn wir haben dieses Foto absichtlich ganz ohne Kommentar in diesen Test gesetzt, um Eure spontanen Leserbriefe zum Thema Raubkopien zu bekommen. Wir haben uns gedacht, daß wir, ohne spezielle Hinweise zu machen, durch die Veröffentlichung eines Fotos aus einem raubkopierten Programm mehr erreichen als durch viele „normale" Aufrufe. Und das hat ja auch so hingehauen!

Zugegeben, die Veröffentlichung eines offensichtlich von einer Raubkopie stammenden Screenshots ist eine etwas ungewöhnliche Methode der Recherche. Dafür halten Sie ja auch ein etwas ungewöhnliches Magazin in Ihren Händen. Bleibt die Frage, ob der Zweck die Mittel heiligt. Wir meinen in diesem Fall „Ja", auch wenn Sie, lieber Leser, eine Ausgabe lang dachten, die ASM teste Raubkopien, der Musterlieferant habe uns eine Raubkopie als Muster geliefert, bzw. das Foto sei vom freien Mitarbeiter gekommen. Wir haben uns eine Raubkopie besorgt (eben die von Space Racer), eine auch für Journalisten nicht gerade schwierige Angelegenheit auf einem von Raubkopien überschütteten Markt, und zu diesem Test ein entsprechendes Titelbildfoto gemacht. Natürlich ist der Test mit einem Original gemacht worden, so wie sich das für eine seriöse Softwarezeitschrift gehört. Schließlich haben wir den Test von Raubkopien auch gar nicht nötig, denn die Softwarefirmen versorgen uns mit genügend Vorabversionen, damit wir Ihnen die neueste Software vorstellen können.
Jetzt aber zurück zu Euren Leserbriefen. Abgesehen davon, daß die Reaktionen von „es wäre doch schade, wenn Euer gutes Magazin wegen so einem Mist untergehen würde" über „es macht Euer Magazin richtig sympathisch" bis hin zu „Ihr Schweine, Ihr testet Raubkopien" reichten, sind dabei eine ganze Menge Knack- und Angelpunkte zum Vorschein gekommen. Wir haben deshalb ein Interview mit dem Ariola-Rechtsanwalt geführt, das sehr interessant sein dürfte und die meisten der von Euch gestellten Fragen beantwortet.

Noch einen weiteren Typ von Leserbriefen gab es zum Thema Kleinanzeigen, so z.B. diesen hier: „...Auf der einen Seite seid Ihr absolut gegen Raubkopien, und auf der anderen Seite unterstützt Ihr tatkräftig die Szene mit Kleinanzeigen. In der Ausgabe 8+9/88 z.B. haben fast alle Groups inseriert, die was auf sich halten können. PLK-Adressen wollt Ihr zwar nicht veröffentlichen, aber leicht zu entziffernde ASCII-Codes druckt Ihr dennoch ab..." Wie man im Interview sehen kann, werden diese ASCII-Anzeigen nicht nur von Raubkopierern, sondern auch von „Testbestellern" genutzt. Da wird es ganz generell jetzt einige Veränderungen geben.

Wir wollen nun keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die in irgendeiner Weise darauf hindeuten, daß es sich bei dem Inserenten um einen Raubkopierer (oder Testbesteller?) handeln könnte. Das ist natürlich hart für die „ehrlichen" PLK-Besitzer, wir sehen uns aber zu diesem Schritt gezwungen. Unsere Moral ist nämlich nicht doppelbödig, wie uns vorgeworfen wird, sondern öffentlich! In diesem Sinne hoffen wir, daß Sie unsere Entscheidung akzeptieren und im nachfolgenden Interview die Beantwortung so manch heißer Frage finden können.

Ihre ASM-Redaktion

ASM-Redakteurin Martina Strack hatte die Gelegenheit, mit dem Rechtsanwalt und Diplom-Ingenieur Günter Freiherr von Gravenreuth über die Verfolgung von Raubkopierern, den Urheberrechtsschutz und die Straf-Gepflogenheiten in der Bundesrepublik zu sprechen. Was sie dabei erfahren hat, können Sie im nachfolgenden Interview nachlesen.

ASM: Herr von Gravenreuth, bitte erzählen Sie uns ein paar Dinge zu Ihrer Person, wie alt Sie sind und welche Funktion Sie bekleiden.

v. Gravenreuth: Ich bin 40 Jahre alt, bin Rechtsanwalt und Diplom-Ingenieur und habe auch Programmieren gelernt, zuerst in Cobol, dann auch in Assembler. Ich vertrete hauptsächlich Industriebetriebe in EDV-Rechtssachen. Unter meinen Klienten befindet sich auch Ariolasoft.

ASM: Wieviele Fälle haben Sie denn so etwa im Jahr zu bearbeiten?

v. Gravenreuth: Die Zahl möchte ich nicht nennen.

ASM: Warum nicht?

v. Gravenreuth: Nein, dann fängt wieder diese Rechnerei an. Nein, ich will wirklich keine Zahl nennen.

ASM: Glauben Sie nicht, daß die Rechnerei auch dann anfängt, wenn wir schreiben, daß Sie keine Zahlen nennen wollen?

v. Gravenreuth: Jaaaaa...

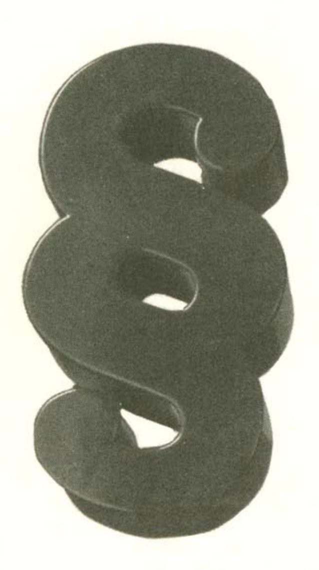
ASM: Wieviele Fälle bearbeiten Sie denn jährlich für Ariolasoft?

v. Gravenreuth: Darüber möchte ich auch nichts sagen.

ASM: Haben Sie denn neben den Industrie-Klienten auch mal die Gegenseite vertreten, also z.B. Raubkopierer?

v. Gravenreuth: Ja, in einem Fall habe ich einen Mann vertreten gegen seinen ehemaligen Arbeitgeber. Der Angestellte hatte sich als Aufgabenbereich mit Hardware zu beschäftigen. Hat aber dann für den Arbeitgeber ein Programm geschrieben. Natürlich hatte der Angestellte das Programm auch auf der Festplatte seines privaten PC's, als er die Firma verließ. Die verklagte ihn dann, wegen Verletzung des Urheberrechtsschutzes, aber ich sehe gute Chancen, daß der Mann Recht bekommt. Denn wenn jemand für Hardware-Angelegenheiten eingestellt ist, dann gibt er nicht automatisch sein Urheberrecht an Software ab, wenn er diese für den Arbeitgeber erstellt.

ASM: Wie sieht das eigentlich genau mit der Rechtslage bei Software aus? Da gab es ja in der Vergangenheit einige Unstimmigkeiten, und auch die



Presse berichtete unterschiedlich über dieses Thema.

v. Gravenreuth: Es gibt verschiedene urheberrechtliche Schutzmöglichkeiten für Software. Da hätten wir zunächst den Schutz als „technisches Sprachwerk". Das trifft hauptsächlich auf Anwendungsprogramme zu, aber auch auf den Programm-Code selbst. Allerdings ist ein Computer-Programm nur dann als technisches Sprachwerk schutzfähig, wenn es zum Zeitpunkt der Entwicklung/Vermarktung über der Leistung eines durchschnittlichen Programmierers liegt.

und jeder von uns besitzt so ca. 10 Raubkopien, ohne daß wir diese weiterverbreitet haben.

v. Gravenreuth: So pauschal kann man das nicht sagen, weil die einzelnen Bundesländer eine sehr unterschiedliche Verfolgungspraxis haben. Es hängt auch sehr davon ab, ob derjenige die Verbreitung von Raubkopien gewerblich betrieben hat. Auch der „Eigengewinn" spielt eine Rolle, den man davon hat, wenn man, statt Originale zu kaufen, Raubkopien besitzt. In dem von Ihnen genannten Fall würde das Verfahren bei Jugendlichen meist wegen Geringfügigkeit eingestellt.

Da kann man schlecht sagen: „soundsoviel".

ASM: Wir würden unseren Lesern gern sagen, daß man in einem solchen Fall mit einer Geldbuße von ca. 300 bis 500 DM rechnen muß.

v. Gravenreuth: Ja , so in dem Dreh kann das liegen. Aber das kann auch sehr viel mehr werden. Wir hatten da zum Beispiel einen Fall, in dem einer, der Raubkopien in großem Stil verkauft hat, zu zehn Monaten Freiheitsstrafe auf Bewährung verurteilt wurde. Der Mann hatte 13.000 Programme auf ca. 700 Disketten als Raubkopien angeboten.

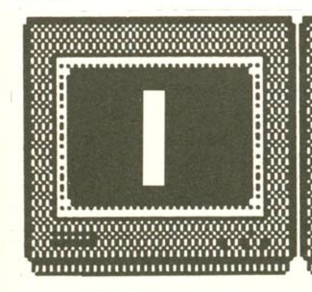
v. Gravenreuth: Das Cracken von Programmen ist auch nicht erlaubt!

ASM: Wieso nicht?

v. Gravenreuth: Das liegt daran, daß die Veränderung von Programmen nur mit Erlaubnis des Herstellers zulässig ist, und das Cracken ist ja eine Veränderung des Original-Programms.

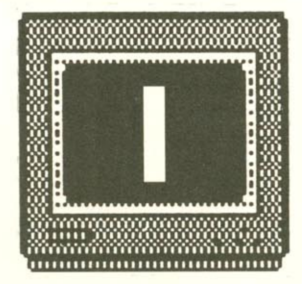
ASM: Wenn ich den Crack aber nur privat für mich selbst mache, dann schädige ich doch niemanden?

v. Gravenreuth: Das nicht, aber ich glaube kaum, daß da das











ASM: Was ist denn ein „durchschnittlicher Programmierer"?

v. Gravenreuth: Tja, da streiten sich die Gelehrten drüber... Aber, ein Computerspiel ist ja auch noch auf andere Arten urheberrechtlich zu schützen. So gibt es den urheberrechtlichen Schutz der Sounds als „Musikwerk", ähnlich den „normalen" Musikstücken. Eine weitere, sehr oft anzuwendende Möglichkeit ist der Schutz als „Filmwerk". Hier wird der Ablauf der Bilder urheberrechtlich geschützt, wie bei einem Kino- oder Fernsehfilm. Außerdem gibt es den wettbewerbsrechtlichen Schutz, der nach einer Entscheidung des Landgerichts München auch auf Computerprogramme angewendet wird. Hierfür muß das Produkt lediglich eine „Eigenart" aufweisen.

ASM: Wie sehen denn da die unterschiedlichen Strafen bei den verschiedenen Verstößen aus? Also, nehmen wir mal an, ich würde lediglich mit einem Freund Kopien austauschen von den Programmen, die wir uns wechselseitig im Original kaufen. Wir werden erwischt,

Oft gibt es noch eine Ermahnung dazu, in seltenen Fällen muß auch schon mal gemeinnützige Arbeit geleistet werden. Solche Fälle kommen aber ganz selten zur Anklage.

ASM: Das wäre also der typische „Besitzer einer kleinen Menge von Raubkopien" gewesen. Wie sieht das aber aus, wenn jemand regelmäßig Raubkopien tauscht und mit ca. 1000 Raubkopien erwischt wird?

v. Gravenreuth: Das ist regional sehr unterschiedlich. In Hamburg, Hannover, Bayern, Baden-Württemberg, Berlin und Rheinland Pfalz muß man mit einer Anklage rechnen. In Kiel und Darmstadt wird das Ganze noch sehr „locker" gehandhabt. Dort werden solche Verfahren zum Großteil ohne Geldbuße eingestellt. Für den Rest der Bundesrepublik kann man mit einer Einstellung des Verfahrens mit Geldbuße rechnen.

ASM: Wie hoch liegen denn da etwa die Geldbußen?

v. Gravenreuth: Das wird sehr unterschiedlich gehandhabt.

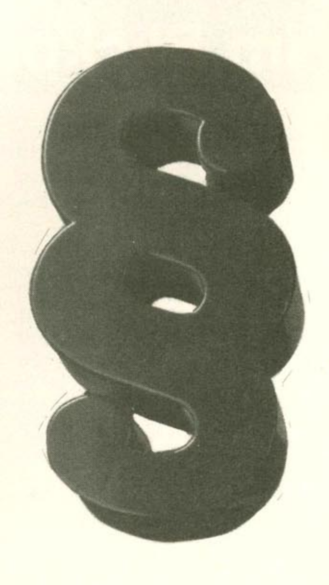
ASM: Bei „gewerblicher Verbreitung" kann es also schon sehr teuer kommen...

v. Gravenreuth: ...besonders im Wiederholungsfall. Da wurde z.B. ein Raubkopierer Ende 1983 erwischt. Er gab dann an, daß er in Zukunft die Raubkopiererei unterlassen will. Vor nicht allzu langer Zeit wurde er erneut erwischt. Der hatte schon gar keine Listen mehr verschickt, weil er einfach alles liefern konnte. Als die Polizei die Haussuchung durchgeführt hatte, da haben die das Zeug mit zwei PKW und einem LKW abtransportiert. Letzterer wurde noch von dem Beschuldigten selbst gestellt. Der hat seine Kundenkartei auf der Festplatte gehabt.. Das Ende vom Lied war jedenfalls, daß er zu 300 Tagessätzen verurteilt wurde.

ASM: Wie sieht das denn in dem Zusammenhang mit dem Cracken aus? Es herrscht bisher die Vorstellung, daß das pure Cracken von Programmen erlaubt ist. Ich kaufe mir also ein Original und cracke, nur zu meinem eigenen Vergnügen oder weil ich mich beweisen will, den Kopierschutz.

Privatinteresse höher bewertet wird als die Interessen der Firma, die das Programm vertreibt. Die dürften wohl kaum mit der Veränderung einverstanden sein.

ASM: Eine „normale" Raubkopie kann man ja relativ einfach erkennen. Wie sieht denn der

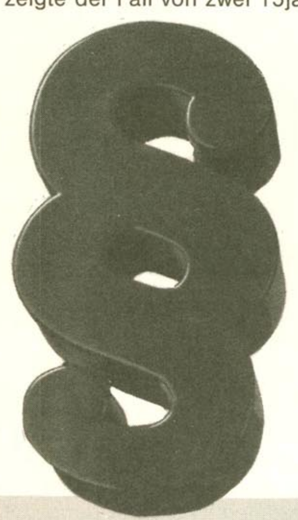


Stand der Dinge bei den Raubkopien aus, die als regelrechte Plagiate auf den Markt gebracht werden?

v. Gravenreuth: Die Fälle, in denen Plagiate vertrieben werden, nehmen zu, wie das bei der Plagiatherstellung auch ganz allgemein festgestellt werden kann. Wir ermitteln z.B. gerade gegen eine Gruppe, die Plagiate von Lacoste, von Cartier und eben auch von Computerspielen vertreibt.

ASM: Wie stellen sich denn Einzelfälle dar, die Sie in Ihrer langjährigen Praxis kennengelernt haben?

v. Gravenreuth: Der jüngste bisher ermittelte Softwarepirat mit überregionalen Verbreitungshandlungen und einem nicht gänzlich unerheblichen Verbreitungsumfang war zur Tatzeit 10 Jahre alt. Daß es unter den Raubkopierern auch solche gibt, denen nicht die neuesten Spiele, sondern das damit verdiente Geld am Herzen liegt, zeigte der Fall von zwei 15jährigen Auszubildenden, die monatlich über ca. 1.000 DM Taschengeld verfügten. Das Geld reichte ihnen jedoch nicht, so daß bei anderen Personen noch Darlehen aufgenommen wurden. Als dies immer noch nicht ausreichte, versuchte man – so wörtlich bei der polizeilichen Vernehmung – „das große Geld“ mit dem Verkauf von Raubkopien von Computerspielen zu erzielen. Als auch diese Umsätze nicht mehr zur Deckung der finanziellen Ansprüche ausreichten, erfolgte ein Tankstellenüberfall, bei dem sie letztlich gefaßt wurden.



ASM: Aber nicht jeder Raubkopierer überfällt da gleich eine Tankstelle. Den meisten geht es doch eher darum, billig an Software heranzukommen, oder in der „Szene“ etwas zu gelten.

v. Gravenreuth: Ich kann da noch ein weiteres Beispiel anführen. Ein 18jähriger Jugendlicher hat zur Abwicklung der Geschäfte mit dem Vertrieb von Raubkopien drei Bankkonten in Österreich angelegt. Der Vertrieb selbst erfolgte über eine Postlagerkarte. Als die Polizei das Postamt observierte und ihn festnehmen wollte, zog er eine Schußwaffe. Die Verwendung der Postlagerkarte zur Tarnung erfolgte allerdings erst, nachdem bereits ein strafrechtliches Ermittlungsverfahren gegen ihn lief, er bereits abgemahnt war und eine Unterlassungserklärung abgegeben hatte. Aber natürlich geben diese beiden Fälle nicht die gesamte Raubkopiererszene wieder.

ASM: Sind Sie persönlich denn schon mit „rabiaten“ Raubkopierern in Berührung gekommen?

v. Gravenreuth: Natürlich gibt es Drohungen gegen den „Raubkopiererjäger von Ariolasoft“, wie man mich nennt. Ich habe schon Bombendrohungen bekommen und auch Anrufe, in denen zum Beispiel angedroht wurde, die Autos der Anwälte zu „flambieren“. Der letztgenannte kam von Volker Bellendorf, den wir gerne fangen würden...

ASM: Wie kommen denn die Firmen bzw. deren Anwälte an die Raubkopierer heran?

v. Gravenreuth: Wir haben da unsere Testkäufer, die sich z.B. auf Kleinanzeigen melden. So kommen wir an die Unterlagen heran. Zum Teil geben unsere Testkäufer auch selbst Kleinanzeigen auf. In der letzten ASM-Ausgabe befindet sich z.B. eine ASCII-Text-Anzeige, die von einem solchen Testkäufer aufgegeben wurde.

ASM: Da ist ja'n Ding! In Zukunft gibt es bei uns sowieso keine Anzeigen mehr, aus denen ziemlich eindeutig hervorgeht, daß es sich um Raubkopien handelt. Schlechte Karten in Zukunft also auch für Ihre Testkäufer. Und bei solchen Geschichten arbeiten Vertriebsfirmen, Hersteller, Polizei und Rechtsanwälte Hand in Hand?

v. Gravenreuth: Ja, das kann man so sagen, je nachdem, wie der Fall gelagert ist.

ASM: Und die Testkäufer sind immer zuverlässig? Ich könnte mir vorstellen, daß jemand unter diesem Deckmäntelchen ganz gut selbst mit Raubkopien handeln könnte.

v. Gravenreuth: Das ist auch schon vorgekommen. Bisher wurden vier Testbesteller schon mal in Ermittlungen hineingezogen, denn diese versenden ja auch Listen, auf denen sie Raubkopien anbieten. Bei Haussuchungen sind dann auch solche Listen gefunden worden. Allerdings zeigte sich nur bei einem, daß er tatsächlich „nebenher“ kräftig mit Raubkopien gehandelt hat. Ich hoffe doch, daß meine Testbesteller zuverlässig sind.

ASM: Zum Abschluß dieses Interviews haben Sie evtl. noch einen außergewöhnlichen Fall auf Lager, den Sie unseren Lesern verraten können?

v. Gravenreuth: Manchmal kann man wirklich nur mit dem Kopf schütteln. Da gab es den Fall eines Mannes, der drei Damen gleichzeitig, auf welche Art auch immer, so abhängig gemacht hat, daß diese für ihn die Raubkopien vertrieben haben. Auch als er dann nach Brasilien geflüchtet ist, haben die drei noch weitergemacht.

ASM: Das grenzt ja schon fast an Zuhälterei...

v. Gravenreuth: Das haben Sie gesagt...

ASM: Herr von Gravenreuth, wir danken Ihnen für dieses interessante Gespräch.

Im Blickpunkt

Craps Academy

Programm: Craps Academy, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Microillusions, Granada Hills, Californien, USA, **Muster von:** Microillusions.

Glücklicherweise hat die **CRAPS ACADEMY** absolut null mit der *Police Academy* zu tun, denn dann hätten wir ja schon wieder über die flachen Gags lachen müssen. Beim vorliegenden Spiel geht's um was ganz anderes, nämlich ums Zocken, genauer: Würfeln.
Nun ist dieses Spiel namens „Craps“ aber nicht vergleichbar mit unseren Würfelspielen, sondern es ist ein umfangreiches Glücksspiel mit vielfältigen Möglichkeiten, sein Geld zu verjubeln. Dieses zutiefst amerikanische Spiel bietet die vielfältigsten Setzmöglichkeiten, wobei teilweise der Gewinn oder Verlust erst nach einigen Runden erspielt ist. Für den Anfänger ist Craps schwer zu druchschauen, aber durch die gute Dokumentation und die vielen übersichtlichen Spielmenüs und Erläuterungen dürftet Ihr bald die Regeln geschnallt haben. Diese hier im einzelnen zu erklären, würde zu weit führen. Soviel sei jedoch gesagt: Craps ist nicht „nur“ ein Glücksspiel, sondern auch ein Strategiespiel, bei dem durch geschicktes Abwägen von Gewinnchancen und Kombinationsmöglichkeiten (bei zwei Würfeln) die Gewinnchance erhöht – aber natürlich auch immer noch verloren werden kann.
CRAPS ACADEMY beherrscht im übrigen alle Regeln des Casino-Originals und gibt ab und an auch nützliche Tips, wo gute Gewinne zu erwarten sind. Das Programm wertet nämlich alle erzielten Würfe aus und kann auf Wunsch auch Verlust- und Gewinnstatistiken vorlegen.
Diese ganzen technischen Spielereien können aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß es bei CRAPS ACADEMY eben nicht um bare Münze, sondern nur um fiktives Geld geht. Trotzdem halte ich dieses Würfelspiel für ganz unterhaltsam, denn neben dem variablen Spiel könnt Ihr auch noch den netten Effekt beim Werfen und Einsammeln der Würfel begutachten.
So richtig Spaß dürfte das Ganze aber machen, wenn Ihr die Bank spielt und ein paar Freunde zu einem kleinen Zock einladet... *philipp*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**–**

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Achtung, bei uns erhältlich: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezügl. Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole	499,-
R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	89,-
Drunken Master	89,-
Superwonderboy	99,-
Galaga 88	99,-
Tales of the Monsterpath	89,-
Chan & Chan	89,-
Shanghai	89,-
Baseball	89,-
u.a.	

Ankündigungen für Sept./Oktober bei Anzeigenschluß

Virus (=Zarch)	59,-	Amiga
Altern. Real. City/Dung. (dt.)		Atari ST / Amiga / C 64
Barbarian II/Dung. o. Drax (Sept.)		Atari ST / Amiga
Vroom		Atari ST / Amiga
Dungeonmaster (10. Okt.)	69,-	Amiga
Netherworld		Atari ST / Amiga / C 64
Zynaps	59,-	Atari ST / Amiga
Black Tiger		Atari ST / Amiga / C 64
Whirligig	59,-	Atari ST / Amiga / C 64
Last Ninja 2 (Sept.)	35,-/45,-	C 64
Pirates		Atari ST / Amiga
Fugger	59,-	Atari ST / Amiga / IBM
Night Raider		Atari ST / C 64 / IBM
"19"		Atari ST / C 64
Super Hang On	59,-	Atari ST
Cybernoid	59,-	Atari ST / Amiga
Verminator	59,-	Atari ST / Amiga
Red Storm Rising (Sept.)	49,-	C 64
Heroes of the Lance (D&D SSI)		ST / Amiga / C 64 / IBM
Pool of Radiance (D&D SSI)		ST / Amiga / C 64 / IBM
Ultima V	69,-	C 64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST / Amiga / C 64
Daley Thomson Ol. Challenge		Atari ST / Amiga / IBM
Where Time stood Still		Atari ST / IBM
Kampf um die Krone		Atari ST
1943		Atari ST / Amiga / C 64
Powerdrome		Atari ST / Amiga
Driller		Atari ST / Amiga
The Games Summeredition		C 64
Serve & Volley		C 64

C 64 Neuheiten

Typhoon	29,- / 39,-
Amalyte	29,- / 39,-
Hotshot	29,- / 39,-
Hawkeye	29,- / 39,-
Zak McKracken	/ 59,-
Daley Thomson Ol. Challenge	29,- / 39,-
Darkside	35,- / 45,-
Katakis	29,- / 39,-
Emlyn Hughes Int. Soccer	29,- / 39,-
September	29,- / 39,-
Barbarian II/Dung. o. Drax	29,- / 39,-
Track Suit Manager	29,- / 39,-
Danger Freak	29,- / 39,-
Bozuma	29,- / 39,-
President is Missing	/ 39,-
Salamander	29,- / 39,-
Oops	29,- / 39,-
Terrorpods	29,- / 39,-
Psygnosis-Barbarian	29,- / 39,-
Summerolympiad	29,- / 39,-

C64 Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,- / 39,-
Wasteland	/ 49,-
Bard's Tale I	/ 49,-
Bard's Tale II	/ 49,-
Bard's Tale III	/ 59,-
Might & Magic	/ 49,-
Chuck Yeagers Adv. Fight Trainer	/ 49,-
Games Winteredition	29,- / 39,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Fugger	29,- / 39,-
Pirates	35,- / 49,-
The Train	35,- / 39,-
Power at Sea	/ 39,-
Strike Fleet	/ 39,-

C 64

Thunder Chopper	/ 59,-
Alien Syndrome	29,- / 39,-
Apollo 18 Mission	35,- / 49,-
Cybernoid	29,- / 39,-
Bionic Commando	29,- / 39,-
Impossible Mission	29,- / 39,-
Jagd nach roter Okt.	39,- / 49,-
IO	29,- / 39,-
Vindicator	29,- / 39,-
Subbattle Simulator	/ 39,-
Miniputt	35,- / 49,-
Three Stooges	/ 49,-
Shoot em Up Const. Kit	39,- / 49,-
Street Fighter	29,- / 39,-
Legacy of the Ancients	35,- / 49,-
PHM Pegasus	35,- / 49,-
Empire Strikes Back	29,- / 39,-
Up Periscope	/ 59,-
Roadblaster	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 49,-
Dream Warrior	29,- / 39,-
Card Sharks	35,- / 49,-
Pink Panther	29,- / 39,-
Mickey Mouse	29,- / 39,-

Strategie C-64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	/ 59,-
Sons of Liberty	/ 59,-
Lords of Conquest	/ 49,-
Panzer Strike	/ 99,-
Questron II	/ 59,-
Bismarck	29,- / 39,-
Corporation	29,- / 39,-
Fugger	29,- / 39,-
Patton vs. Rommel	/ 49,-
Sorcerer Lord	/ 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gauntlet II 4-Playeradapter	20,-
Starglider II (sehr gut)	69,-
Virus (sehr gut)	59,-
Footballmanager II	59,-
Ultima IV	59,-
Beyond the Ice Palace	49,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Oids	59,-
Fire & Forget	59,-
Dungeon Master	69,-
Bards Tale I	69,-
Captain Blood	69,-
Out Run (sehr gut)	59,-
Impossible Mission II	59,-
Eddie Edwards Super Ski	59,-
Superstar Icehockey	69,-
Gauntlet II (sehr gut)	59,-
Overlander (sehr gut)	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Street Fighter	59,-
Quadralien	59,-
Thundercats	59,-
Jet	115,-
Summerolympiad	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy	59,-
Kaiser	99,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Bionic Commando	59,-
Space Harrier	59,-
The Empire Strikes Back	59,-

IBM

Elite	59,-
F-16 Falcon	99,-
Maniac Manson	69,-
Chuck Yeagers Adv. Flight Train.	69,-
Desert Rats	59,-
Jet	99,-
L.A. Crackdown	69,-
Star Flight	69,-
California Games	59,-
Ultima V	79,-
Pirates	59,-
Corruption	59,-
Flight III (EGA Version)	149,-
Impossible Mission II	59,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
Carrier Command (super)	59,-
Empire Strike Back	59,-
Starglider II (super)	69,-
Skychase	59,-
Port of Calls	89,-
Sub Battle Simulator	59,-
Quadralien	59,-
Enlightenment (Druid II)	59,-
Bards Tale II	79,-
Bards Tale I	79,-
Skyfox II	69,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Katakis (sehr gut)	59,-
Down at the Trolls	59,-
Interceptor (sehr gut)	69,-
Volleyball Simulator	49,-
Reise zum Mittelpunkt d. E.	49,-
Starray	59,-
Zoom	49,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey (sehr gut)	69,-
Grafitti Man	49,-
Bionic Commando	59,-
Beyond Icepalace	59,-
Streetfighter	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Ultima IV	69,-
Sentinel	49,-
Annals of Rome	59,-
Ooze	69,-
Footballmanager II	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Chamonix Challenge	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD World of Greyhawk Adv.	35,-
Hunt for Red October	45,-
Dinosaurs of the lost World	55,-
Dragonlance Boardgame	a.A.
Buck Rogers	a.A.
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL Module)	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Neu, jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z.B. Punch Out	85,-
Legend of Zelda	95,-
Rad Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	65,-
R.C. Pro Am	75,-
Gradius	a. A.
Adventure of Link	95,-

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

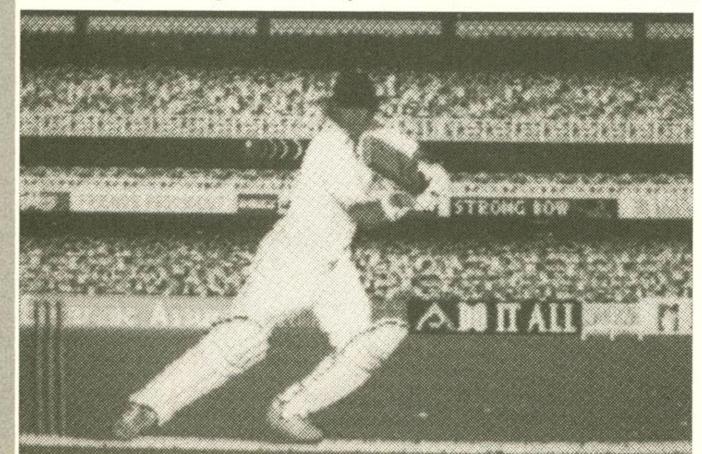
ESPIONAGE ist endlich wieder ein Spiel, in dem Konflikte nicht gewalttätig, sondern mit den Mitteln der Spionage und Strategie gelöst werden. Nun ja, Spionage ist zwar auch nicht die feine Art, aber immerhin geht's ja bei dieser neuen Brettspiel-Umsetzung von **GRAND SLAM** auch um vier superwichtige Microfilme, die dem Be-



sitzer die Möglichkeit geben, der Welt Frieden zu bescheren – oder sie zu beherrschen. Jeder Spieler steuert 12 gut ausgestattete Agenten, die um die Welt jetten, immer auf der Jagd nach den Filmen. GRAND SLAM-Boss **Steven Hall** (rechts) und ESPIONAGE-Macher **David Eley** (links) scheinen jedenfalls vom Erfolg überzeugt zu sein. Oder haben sie vielleicht gerade nur das Auto in der Bildmitte verkauft...?

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

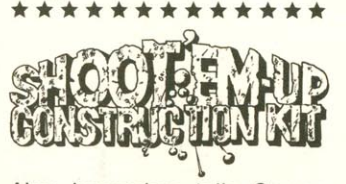
Eines ganz besonderen Sports hat sich **SOFTWARE PUBLISHING ASSOCIATES** da angenommen, denn meines Wissens ist **CHAMPIONSHIP CRICKET** eines der ganz wenigen Sport-Programme, bei denen Cricket versoftet wurde. Neben Strategie und Aktion werden dem Spieler zusätzlich noch ca. 50 DM (Atari ST und Amiga) abverlangt, denn irgendwer soll ja schließlich auch was verdienen.



zusammengestellt von Michael Suck

Noch vor dem Christfeste '88 wird es ein **AMIGA-MINI-GOLF**-Programm für den Amiga geben. Die aufstrebende deutsche Firma **STARBYTE** (Leibnizstr. 61, 4630 Bochum; Tel: 0234-16685) zeichnet für ein hübsch gemachtes und gut gestyltes Spiel verantwortlich, das ca 50 Mark kosten soll. Es gilt (logischerweiser), die 18 Kurse mit so wenig wie möglich Schlägen hinter sich zu bringen. Im Programm enthalten sind auch einige schöne Features (schreiendes Kind im Wagen; Maulwürfe und andere Gags). Ein sehr gut steuerbares Game, das nach einem Verkaufshit aussieht! ASM berichtet in einer der kommenden Ausgaben.

★★★★★★★★★★★★★★



Also, besonders tolle Games habe ich zwar noch nicht gesehen, die mit dem **SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT** von **OUTLAW PRODUCTIONS** erstellt wurden, aber vielleicht ändert sich das, wenn die Umsetzung des SEUCK für den Atari ST und Amiga vollbracht wurde. Warten wir's ab...

★★★★★★★★★★★★★★

Abstrus, abstrus, was uns **SOFTWARE PUBLISHING ASSOCIATES** da für den C-64 andrehen will! Zum Preis von 10 Märkern darf der Spieler bei **SS PANZER** die Rolle des SS-Leutnants „Karl Kesselring" übernehmen und mit seiner Panzerdivision die Bolschewiken zurückdrängen. Oweioweiowei... – **B**estimmt **P**assiert da noch wa**S**...

Psion Chess, bisher wohl das beste Schachprogramm für den Atari ST, wird eine starke Konkurrenz bekommen, denn **CDS SOFTWARE** verkündet freudig die Veröffentlichung von **COLOSSUS CHESS X** für den großen Atari. Neben zwei- und dreidimensionaler Brettdarstellung mit frei wählbarer Perspektive soll das Programm noch über eine riesige Eröffnungsbibliothek und jede Menge Levels verfügen. Der Preis ist und zwar noch nicht bekannt, aber ich bin mir sicher, das CDS auch diesmal wieder ein Topprogramm produziert hat!

★★★★★★★★★★★★★★

Ja, gibt's denn das? **PSYGNOSIS** bringt ein Adventure heraus! Hehe, wirklich **neu** ist **CHRONO QUEST** aber auch nicht, denn es handelt sich dabei um nichts anderes als um das französische, von uns bereits vorgestellte *Explora Time Run*. Es bleibt also alles beim alten oder besser: Es bleibt alles alt.

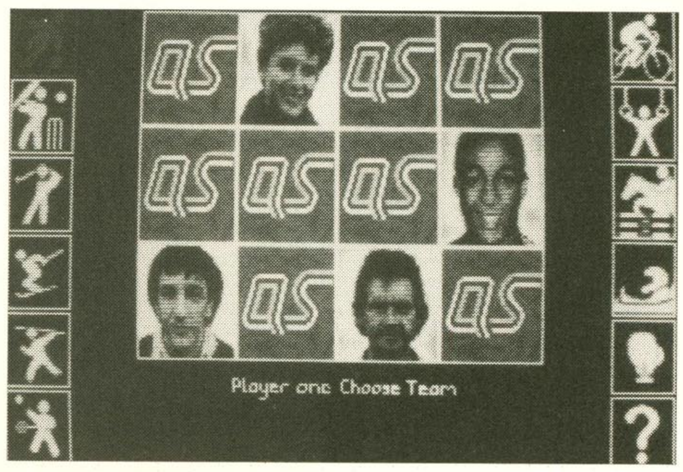
★★★★★★★★★★★★★★

Oha, da legt doch **HEWSON** in seinem Label **RACK IT** die zwei Klassiker **SANXION** und **URDIUM** tatsächlich noch mal für 15 DM für C-64, Amstrad und Spectrum auf! Zugreifen, zugreifen, zugreifen...

★★★★★★★★★★★★★★

DOMARK läßt keine Ruhe und wird noch in diesem Jahr die *Star Wars*-Saga mit **RETURN OF THE JEDI** stilgerecht beenden. Wieder sind viel Szenen des Films nachgestellt, und wieder begibt sich der Spieler in das wunderbare Reich der animierten Vektor-Grafik, sofern er einen Atari ST, Amiga, C-64, Spectrum oder Amstrad besitzt.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Ein etwas anderes, in Deutschland wohl wenig bekanntes Brettspiel namens **A QUESTION OF SPORT** wird gibt's nun von **ELITE** für **alle** Computersysteme! Nähere Informationen über das Programm gibt's in bälde!

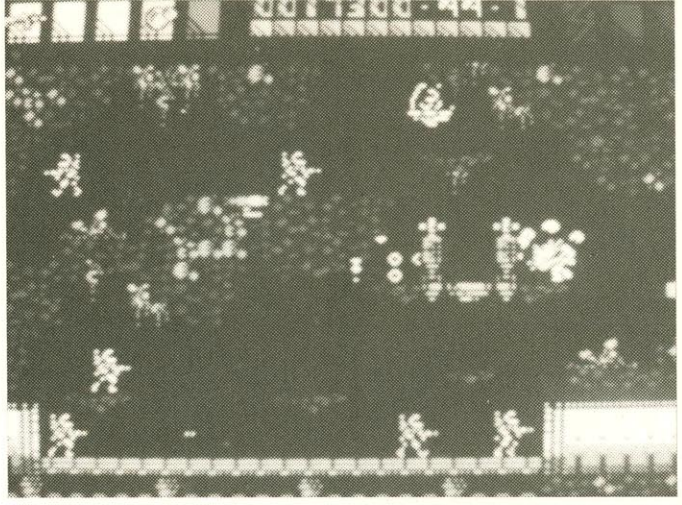
Ächz! – kann man da nur noch sagen, denn beim neuen Adventure **LANCELOT** von **LEVEL 9/MANDARIN** gibt es nicht weniger als 60000 Worte Text zu lesen – und das in Englisch! Zum Glück scheint die Story den Aufwand zu rechtfertigen, denn LANCELOT beschäftigt sich mit den Sagen von König Arthur und soll sich auch sehr genau an die Originalerzählungen halten. Erhältlich ist das Epos für eine epische Breite von Systemen: Atari ST, Amiga, Apple Macintosh, Amstrad PC, C-64, Amstrad CPC, Spectrum +3, Apple II, Atari XL/XE, MSX und sogar für den BBC.

★★★★★★★★★★★★★★

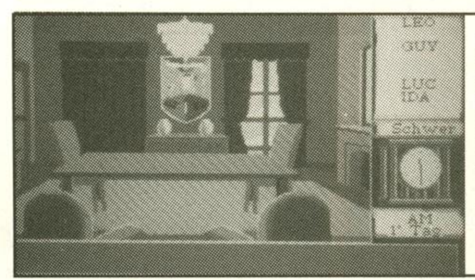
Es gibt zwar schon eine Reihe guter Textverarbeitungsprogramme für den Atari ST, aber **ARNOR** war wie immer fleißig und setzt mit **PROTEXT 3.60** noch einen drauf. Unter anderem ist es nun auch möglich, Textfiles von FIRST WORD einzuladen. Wenn Ihr aber schon FIRST WORD habt, solltet Ihr's auch behalten, denn PROTEXT ist immerhin 50 Mark teurer als dieses exzellente Textsystem und kostet lockere 250 DM.

★★★★★★★★★★★★★★

Und immer wieder *Freescape*: **INCENTIVE** läßt die Spieler nicht ruhen und präsentiert mit **TOTAL ECLIPSE** nun schon das dritte Game, das mit diesem 3D-System produziert wurde. Diesmal geht's ab in die oder der Wüste, aber Änderungen im Gameplay gibt's mit Sicherheit keine.



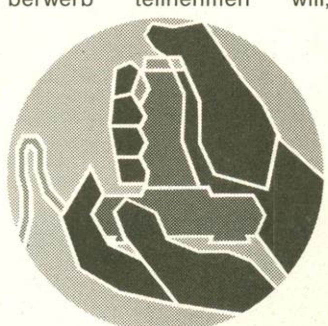
Er heißt **REX**, ist jung, dynamisch, erfolgreich – mit einem Wort: Er ist hoffnungslos verdorben. Seine Aufgabe: die Bewohner des Planeten daran zu hindern, ihre Umwelt endgültig zu zerstören. Leider macht er keine Demos, gründet Bürgerinitiativen oder ähnliches, nein, er muß sich mit ein paar Superwaffen durch verschiedene Levels kämpfen. REX gibt's von **MARTECH** (und zwar nur für den Spectrum), ist technisch brillant programmiert worden und besitzt einen hervorragenden Sound. Der Preis geht auch in Ordnung: ca. 32 DM für die Kass. und ca. 50 DM für die Disk.



MORTVILLE MANOR in der deutschen Fassung ist auf dem besten Wege, sich einen Top-Platz in der Adventure-Ewigen-Liste zu sichern!

Nagelneu und völlig unbekannt: **POWER PYRAMIDS** von **GRANDSLAM**. Immerhin wissen wir, daß der Spectrum zuerst „beliefert" wird – das war's aber auch schon...

Image-Werbung der besonderen Art betreibt die Firma **PEPSI-COLA**, die wohl besser als Softdrink-Produzent eines schwarzen, süßen Gesöffs denn als Software-Produzent bekannt sein dürfte. Dem Durst zum Trotz gibt's aber jetzt im Zusammenspiel mit **U.S. GOLD** die große **PEPSI/U.S. GOLD CHALLENGE** mit einer Reihe von Neuveröffentlichungen und einem großen Wettbewerb. Der Hammer dürfte dabei die Umsetzung des Super-SEGA-Helikopter-Automaten **THUNDERBLADE** sein, die im Dezember für den Atari ST, Amiga, IBM, C-64, Amstrad und Spectrum erscheinen wird. Ein weiterer Hammer ist die PEPSI-Compilation **THE TASTE OF AMERICA**, die die Top-Acts **WORLD CLASS LEADERBOARD, SUPERCYCLE, SOLOMONS KEY** und **SIDEARMS** zum Promotion-Preis von ca. 20 DM vereinigt. Wer an dem Wettberwerb teilnehmen will,



braucht nur die vorgegebenen High-Scores der Spiele zu knacken und qualifiziert sich damit fürs große Um-die-Wette-Spielen. Na, darauf muß ich mir erstmal 'ne **COKE** genehmigen!

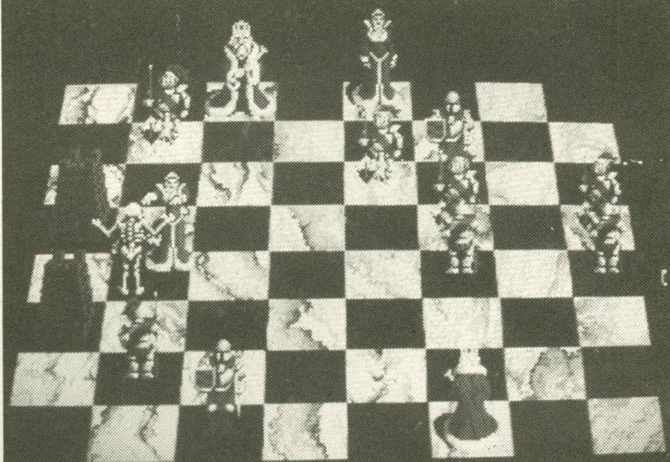
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mein Gott, das Ding war ja schon vor Ewigkeiten angekündigt: Die dritte **DOMARK**-Versoftung eines Bond-Streifens mit dem Titel **LIVE AND LET DIE** (Leben und sterben lassen)! Bereits im Herbst '86 war dieses Spiel schon angekündigt, und jetzt erst wird es, so der Hersteller, „als bisher beste Umsetzung" erscheinen. Das könnte sogar stimmen, denn immerhin hat **ELITE** die Programmierung des Spiels vorgenommen. Erhältlich ist der Superheld für Amiga und Atari ST zu ca. 60 – 70 DM, sowie C-64, Amstrad und Spectrum für ca. 32 DM (Kass.) bzw. 45 DM (Disc.).

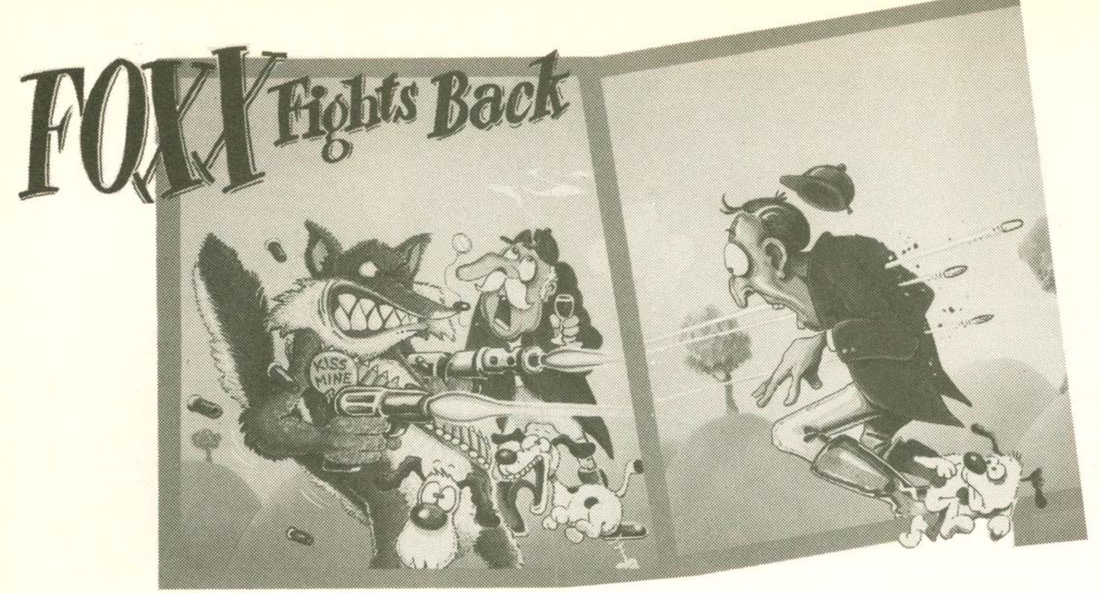
★★★★★★★★★★★★★★

TRIVIAL PURSUIT und kein Ende: Nachdem **DOMARK** von diesem Quizspiel über 400.000 Exemplare verkaufen konnte, konnte eines selbstverständlich nicht ausbleiben: Ein Nachfolger. Den gibt's jetzt auch, und zwar heißt er **A NEW BEGINNING ON GENUS II – TRIVIAL PURSUIT**. Ein neuer Anfang soll's deshalb sein, weil die Spieler jetzt auf einen Trip zu den Sternen gehen, triviale Fragen gestellt bekommen und dabei auch noch einen Planeten retten sollen. Zu haben ist TP II wohl für die meisten gängigen Rechner. Na, dann wollen wir mal hoffen, daß uns nicht altes Zeug in neuem Gewand präsentiert wird...





Was ganz Besonderes gibt's mit **BATTLECHESS** von **ELECTRONIC ARTS**, denn neben einer Eröffnungsbibliothek von 30000 Zügen, die wohl die Spielstärke dieses Schachprogramms unterstreichen soll, wird auf dem Brett auch in 3D gefightet. So neu ist die Idee zwar nicht, die Schachfiguren statt dem harmlosen Rausschmeißen sich gegenseitig abmurksen zu lassen, aber mit vier Megabyte an animierten Grafiken und 400 Kilobyte an Sound hat das bis jetzt noch keiner gemacht. Zu haben ist dieses Brutaloschach für den Amiga und IBM für 90 DM. Mann, wird das ein Gemetzel!

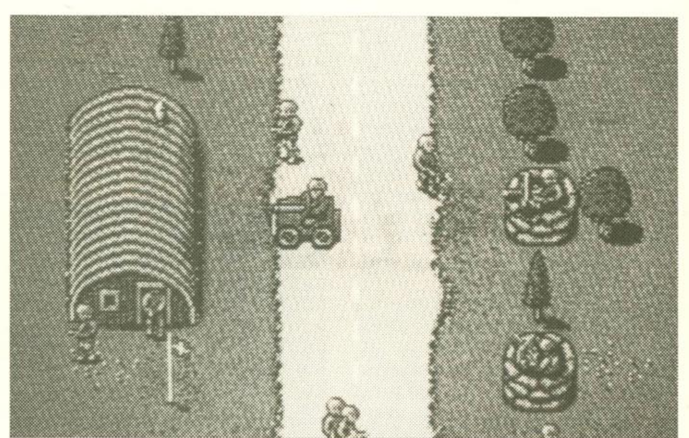


★★★★★★★★★★★★★★

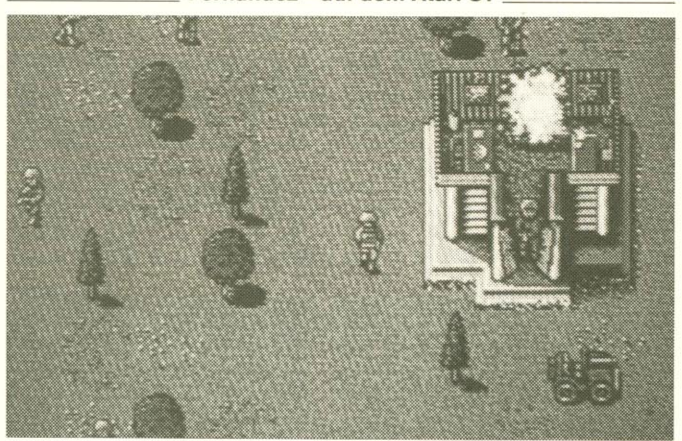
IMAGE WORKS heißt **das** neue Label von **MIRRORSOFT**, und eingeführt wurde es natürlich deshalb, um den Usern immer das Nonplusultra an Technik und Spielkonzepten zu bringen (das übliche Blablabla halt...). „Originell" ist zumindest das Cover von **FOXX FIGHTS BACK** (gibt's für C-64 und Spectrum), das wir Euch natürlich nicht vorenthalten können. Im Spiel selbst muß ein gestreßter Fuchs sich gegen Farmer und herabfallende Steine wehren und gerät sogar in eine Fuchsjagd. Doch dann dreht er den Spieß um – siehe Abbildung...

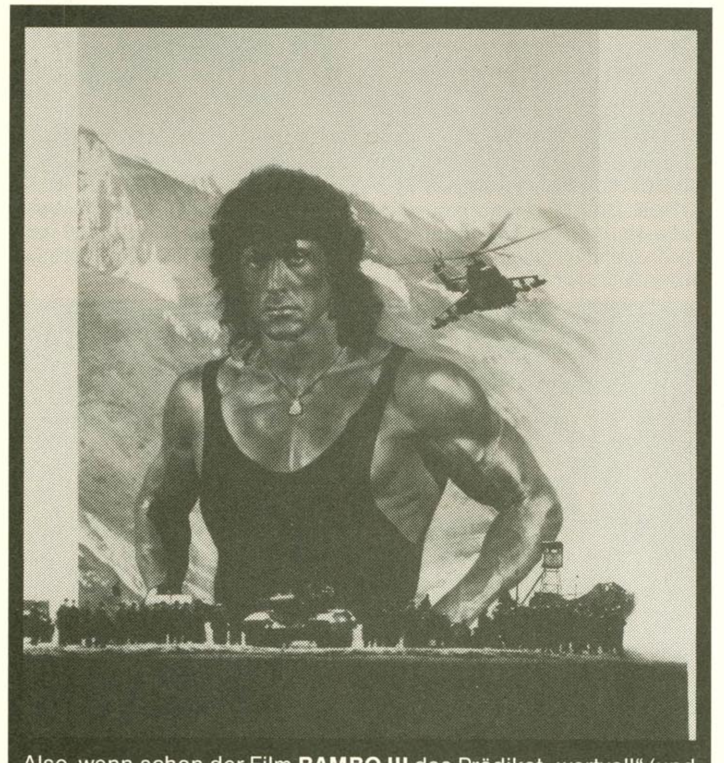
★★★★★★★★★★★★★★

Weiter hat IMAGE WORKS noch was Politisches auf Lager, nämlich **FERNANDEZ MUST DIE**. Die Aufgabe ist nicht einfach, denn als Spieler willst Du Dein Land von der Diktatur befreien und mußt Karten lesen, Gold sammeln, Gefangene befreien, Waffenlager berauben und zerstören. Action ist angesagt, und das auf allen STs, Amigas, 64ern, Amstrads und Speccies. Übrigens: Dieses Game stammt von Altmeister **Tony Crowther**, der momentan noch an sechs weiteren Produkten arbeitet.
IMAGE Works hat aber **noch mehr** auf den Kasten, aber von den Spielen wollen wir Euch vorerst nur die Titel verraten: **BLASTEROIDS**, **SPEEDBALL**, **MAINFRAME**, **BOMBOOZAL** und **SKY CHASE**. Uff, das war's.



Fernandez – auf dem Atari ST





Also, wenn schon der Film **RAMBO III** das Prädikat „wertvoll" (und die Filmstelle damit das Prädikat „wertlos") bekommt, dann sollte sich die BPS bei der neuen **OCEAN**-Umsetzung dieses Streifens vielleicht etwas mehr zurückhalten als beim ebenfalls versofteten und indizierten Vorgänger. Denn wenn der Film „märchenhafte Züge" trägt, wobei die „Gewaltdarstellungen eher zurückhaltend" sind, so könnte dies mit Sicherheit auch für das OCEAN-Produkt zutreffen, bei dem – wie könnte es anders sein – wieder Massen von Sprites vom Bildschirm geschossen werden müssen. Tjaja, das ist halt echte Abenteuer-Märchen-Software!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PSYGNOSIS hat ein neues Label! **PSYCLAPSE** heißt es, und unter diesem Namen sollen hervorragende Produkte veröffentlicht werden, die allein von PSYGNOSIS-Programmierern produziert wurden. Der erste Titel ist auch schon da und nennt sich **MENACE**. In diesem für den Atari ST und Amiga erhältlichen Shoot-em-up gibt's 60 verschiedene Aliens, 1 MByte Grafik sowie 64 Farben auf dem Screen. Echt vielversprechend, nicht?

★★★★★★★★★★★★★★

Ich liebe sie, die verrückten, skurrilen, satririschen, rotzfrechen Puppen von **SPITTING IMAGES** (kennt Ihr z.B. das tolle GENESIS-Video LAND OF CONfUSION?)! **DOMARK** hat sich die Rechte für das gleichnamige Computerspiel geangelt und verspricht ein witziges Spiel mit sechs Hauptkomödianten, und zwar dem Papst, dem Ayatollah Khomeini, Gorbatschov, Thatcher und Ronald MacDonald (derzeitig vergreisender Präsident der USA), die sich einen heißen Fight liefern. Das wird 'ne Gaudi!

Hallo, Freunde!
Wie immer präsentieren wir Euch auch diesmal wieder die Seite mit Euren absoluten Top-Favoriten. Die „Ewigen-Liste" wurde für diese Ausgabe zusammengestellt von der C-Riege des Turnvereins Flerke. Mitgewirkt haben: Sebastian Schulze, Flerker Str. 47, 4777 Welver-Flerke (Computertyp: C-64); Jan Zawidzki, Pappelallee 9, 4777 Welver-Flerke (C-64); Christian Wernich, Flerker Str. 47, 4777 Welver-Flerke (C-64); Dirk Schikulski, Flerker Str. 29a, 4777 Welver-Flerke (C-16+4) und Christian Szkrypek, Flerker Str. 10, 4777 Welver-Flerke (C-64). Wir gratulieren – ein Software-Überraschungspaket mit unterschiedlichen Titeln ist jedem von Euch sicher! 20 Mäuse gibt es für die Grafik-Top-Ten zu kassieren. Diese gingen diesmal an: Patrick Weber, Waldweg 26, 4355 Waltrop; Michael Häusler, Roggenstr. 42/2, 7024 Filderstadt 4 sowie Erich Mutter, Am Berg 24/Binningen, 7709 Hilzingen 5. Ebenfalls 20 Märker scheffelten die Gewinner bei den Sound-Top-Ten. Sie stammen von: Boris von Bloh, Kaspersweg 76, 2900 Oldenburg; Robert Hojnik, Ostpreußenstr. 25, 7449 Neckartenzlingen und last but not least Oliver Pape, Nibelungenstr. 2, 5000 Köln 60. Wir danken allen Teilnehmern fürs Mitmachen und gratulieren den glücklichen Gewinnern.

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom Turnverein Flerke, C-Riege

1. Defender of the Crown
2. World Games
3. Leaderboard Golf
4. Mini Putt
5. Maniac Mansion
6. Int. Karate +
7. Int. Karate
8. Combat School
9. Kaiser
10. Summer Games
11. Summer Games II
12. Skate or Die
13. Krakout Prof.
14. California Games
15. Vermeer
16. Ace of Aces
17. Last Ninja
18. Trivial Pursuit
19. Chessmaster 2000
20. Street Sports Bask.
21. Marble Madness
22. Indoor Sports
23. Arkanoid
24. Way of the explod. Fist
25. BMX-Simulator
26. Test Drive
27. Super Star Icehockey
28. Mega Apocalypse
29. Winter Games
30. To be on Top
31. Street Surfer
32. Barbarian (Psygnosis)
33. Yie ar Kung-Fu
34. Wizball
35. Paperboy
36. In 80 days around the world
37. The Train
38. Pirates
39. xxx (indiziert)
40. Silent Service
41. Traz
42. Super Sprint
43. Mario Bros
44. Out-Run
45. Bubble Bobble
46. Pink Panther
47. Uridium
48. Clean up Service
49. Hyperball
50. Rimrunner

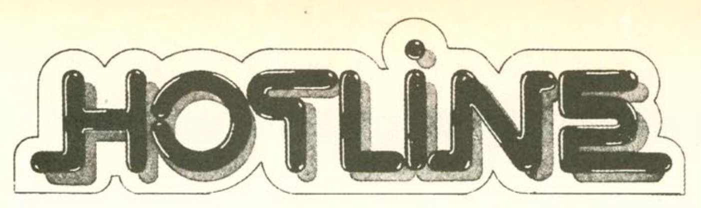
Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Guild of Thieves (2)
2. Defender of the Crown (1)
3. International Karate + (5)
4. The Last Ninja (7)
5. Winter Edition (–)
6. The Pawn (6)
7. Wizball (3)
8. Jinxter (4)
9. Bangkok Knights (8)
10. King of Chicago (–)

Die besten Sounds

1. To be on Top (7)
2. Last Ninja (2)
3. Out Run (4)
4. Arkanoid (1)
5. Giana Sisters (3)
6. Traz (–)
7. Wizball (6)
8. Test Drive (–)
9. Defender of the Crown (–)
10. World Games (–)



TOP 30 im Oktober

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Football Manager 2	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Prism Leisure
2	–	Buggy Boy	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
3	–	Bionic Commando	C-64/ST/Amiga/Amstrad/Spectrum	Go!
4	wieder drin!	Battleships	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Elite
5	2	BMX Kidz	C-64/Spectrum/Amstrad	Firebird
6	–	[illegible]	Spectrum/C-64/Amstrad	Imagine
7	6	Ghostbusters	Spectrum/C-64/Amstrad/XL/MSX	Mastertronic
8	1	xxx (indiziert)	C-64/Amstr./Spec./ST/IBM/XL/MSX	Ocean
9	25	Super Stuntman	Amstrad/Spectrum	Code Masters
10	9	Giana Sisters	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
11	19	Matchday II	C-64/Spectrum/Amstrad	Ocean
12	wieder drin!	ACE	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16/+4	Cascade
13	7	Arkanoid II	C-64/ST/Spectrum/Amstrad	Imagine
14	14	Bubble Bobble	C-64/Amiga/ST/Spectrum/Amstrad	Firebird
15	16	Out Run	C-64/Spectrum/Amstrad/Sega/ST	U.S. Gold
16	3	Tetris	Ami./ST/CPC/Spec./MSX/IBM/C-64	Mirrorsoft
17	4	Way of the Exploding Fist	C-64/Spectrum/Amstrad/C-16	Ricochet
18	11	Winter Edition	C-64	Epyx
19	8	Nebulus	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/Amiga	Hewson Consultants
20	–	Carrier Command	ST/Amiga	Rainbird
21	5	Super Star Ice Hockey	C-64/ST/IBM	Databyte
22	10	Wizball	C-64/ST/Amiga/Spec./IBM/CPC	Ocean
23	–	Euro Soccer '88	C-64/ST/Amiga/Amstr./Spec./MSX	Grand Slam
24	29	ST Soccer	ST	Microdeal
25	–	Empire strikes back	ST/Amiga	Domark
26	17	Combat School	C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
27	–	Fugger	C-64	Bomico
28	–	Three Stooges	C-64/Amiga	Cinemaware
29	–	Katakis	C-64/Amiga	Rainbow Arts
30	–	Virus	ST/Amiga/Spectrum	Firebird

Top Ten/C-64

Platz	Spiel	Hersteller
1	Football Manager 2	Prism Leisure
2	Bionic Commando	Go!
3	Buggy Boy	Elite
4	xxx (indiziert)	Ocean
5	Giana Sisters	Rainbow Arts
6	BMX Kidz	Firebird
7	Battleships	Elite
8	Matchday II	Ocean
9	ACE	Cascade
10	Outrun	U.S. Gold

Top Ten/ST

Platz	Spiel	Hersteller
1	Football Manager 2	Prism Leisure
2	Carrier Command	Rainbird
3	ST Soccer	Microdeal
4	Buggy Boy	Elite
5	Battleships	Elite
6	Out Run	U.S. Gold
7	Empire strikes back	Domark
8	Arkanoid II	Imagine
9	Virus	Firebird
10	Bionic Commando	Go!

Top Ten/Amstrad

Platz	Spiel	Hersteller
1	[illegible]	Imagine
2	Football Manager 2	Prism Leisure
3	xxx (indiziert)	Ocean
4	ACE	Cascade
5	BMX Kidz	Firebird
6	Super Stuntman	Code Masters
7	Ghostbusters	Mastertronic
8	xxx (indiziert)	Ocean
9	Bionic Commando	Go!
10	Euro Soccer '88	Grand Slam

Top Ten/Spectrum

Platz	Spiel	Hersteller
1	Football Manager 2	Prism Leisure
2	Bionic Commando	Go!
3	Battleships	Elite
4	Super Stuntman	Code Masters
5	Ghostbusters	Mastertronic
6	BMX Kidz	Firebird
7	xxx (indiziert)	Ocean
8	Arkanoid II	Imagine
9	[illegible]	Imagine
10	Matchday II	Ocean

Top Ten/Amiga

Platz	Spiel	Hersteller
1	Bionic Commando	Go!
2	Giana Sisters	Rainbow Arts
3	Buggy Boy	Elite
4	Bubble Bobble	Firebird
5	Three Stooges	Cinemaware
6	Interceptor	Electronic Arts
7	Football Manager 2	Prism Leisure
8	Tetris	Mirrorsoft
9	Fire and Forget	Titus
10	Sarcophaser	Rainbow Arts

Top Ten/C-16

Platz	Spiel	Hersteller
1	ACE	Cascade
2	BMX Simulator	Code Masters
3	Tube Runner	Gremlin
4	Way of the Exploding Fist	Ricochet
5	Frank Bruno's Boxing	Encore
6	Kik Start	Mastertronic
7	Steve Davis Snooker	Blue Ribbon
8	C-16-Compilation	Mastertronic
9	Rocky Horror Show	Alternative
10	Saboteur	Encore

Mensch gegen Maschine

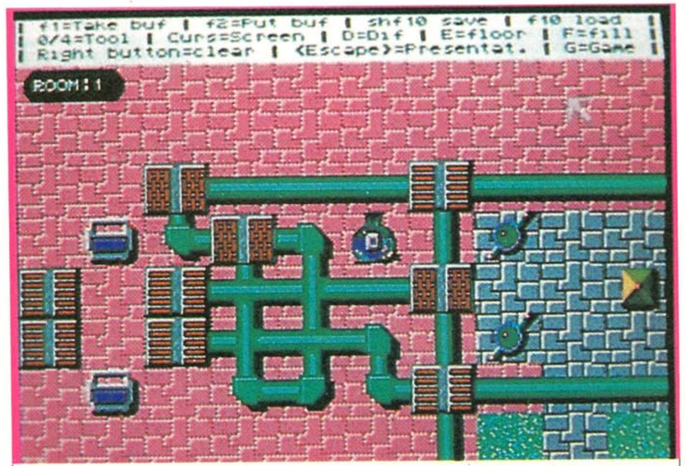
Programm: Killdozers, **System:** Atari ST mit 512K (nur Farbe!), **Preis:** ca. 70,– DM, **Hersteller:** Lankhor, **Muster von** Active Sales & Marketing.

Die Firma **LANKHOR** ist mir eigentlich noch relativ unbekannt (mir war bisher nur der Adventure-Renner *Mortville Manor* bekannt). Aber das könnte sich jetzt durch **KILLDOZERS** ändern. Killdozers kommt mit anständiger Verpackung und deutscher (!) Anleitung, die es dem potentiellen Spieler leichter macht, sich für dieses Game zu entscheiden. „Mal sehn wie's is'".

Gott sei Dank ist die Hintergrundstory nicht so lang geworden: Die Roboter haben die Welt eingenommen, besser gesagt: ein Roboter hat die Welt eingenommen. Er nennt sich Unicom, ist der leistungsfähigste Compi der Welt und leicht verrückt geworden. Er hat aufgehört, Haushaltsgeräte herzustellen, und produziert stattdessen Maschinen mit seltsamen Fähigkeiten. Die Welt wartet auf den Retter (Sie!), der Unicom zerstören soll. Unicom befindet sich in einem sechsstöckigen Fabrikkomplex, der von allerlei Robotern bewacht wird. Jede Stufe besteht aus 26 Räumen (insgesamt über 150), und in jeder Stufe wird ein Techniker gefangengehalten. Nur mit seiner Hilfe können Sie auf die nächste Stufe gelangen, da er den Geheimcode kennt. Den Ausgang zur nächsten Stufe müssen Sie natürlich auch noch finden. Und irgendwann stehen Sie dann auch hoffentlich Unicom gegenüber.

Neben dem eigentlichen Spiel finden Sie auf der Diskette noch einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Räume gestalten können. Dem Editor ist auch ein großer Teil der Anleitung gewidmet. Um es kurz zu machen: Der Editor ist wirklich komfortabel und bietet viele Möglichkeiten, die Screens zu verändern. Zwar bleiben die Standardbildschirme erhalten, aber es gibt immer noch genug Möglichkeiten, ein eigenes Spiel zu kreieren.

Zurück zum Spiel: Beim Laden tönt schon ein digitalisierter Sound, der neugierig macht. Nachdem man sich für das Spiel entschieden hat, erscheint ein Auswahlbildschirm, der die vier verschiedenen Panzer anzeigt, für die ich mich entscheiden kann. Die Wahl fällt schwer, denn jeder Panzer hat unterschiedliche Eigenschaften, die jedoch alle für das Spiel wichtig sind. PNZ gibt die Panzerung des Fahrzeuges an, FST die Feuerstärke, TPK (Trefferpunkte) ist die Energie des Panzers, und GDK heißt Geschwindigkeit. Natürlich hätte man gern von allem am meisten. Aber ein gut gepanzerter Panzer kann nicht so schnell durch die Gegend panzern (weil schwer). Und ein schneller Panzer verträgt nicht so viele Treffer. Man muß abwägen, was man braucht.



Der Panzer rollt, der Bildschirm scrollt ... (etwas „ruckartig") Foto: ST-Version

Jeder Panzer besitzt aber drei Waffen.: die rote Zerstörerrakete (F1), die die Energie des Gegners verringert, die grüne „Aufnahme"-Rakete, die die Feuerstärke des Feindes absorbiert sowie die blaue panzerdurchbohrende Rakete (F3), die die Panzerung der feindlichen Maschinen durchbohrt. Der jeweilige Zustand der Systeme wird oben auf dem Bildschirm dargestellt. Er kann sich aber durch all zu große Ballerei schnell der „Nichts mehr"-Marke nähern.

Was geschieht nun auf dem Bildschirm? Eine ganze Menge! Der grafisch noch einigermaßen anständig dargestellte Panzer hat schon mit einigen Gegnern zu kämpfen. Man sieht dabei das Szenario von oben. Das ist auch gut so, denn auf diese Weise kann man recht schnell erkennen, aus welchen Richtungen geschossen wird und wo die Ausgänge aus dem Bild zu finden sind.

Der Fabrikkomplex ist, wie gesagt, sehr komplex, so daß man manchmal lange Strecken und Umwege fahren muß, um an eine bestimmte Stelle zu gelangen. Zwei Dinge haben mich dabei bloß ein wenig gestört. Zum einen sind alle Panzer nicht gerade schnell, und zum anderen dauert es einen Moment, wenn das Bild wechselt. Das hätte wenigstens schnell gehen müssen, wenn schon kein fließendes Scrolling des Fabrikkomplexes möglich war. Das behindert aber keineswegs die Spielbarkeit. Die ist nämlich trotz dieser Macken (und denen, die ich vielleicht noch nicht gefunden habe) sehr hoch. Übung tut Not, aber dann geht's wirklich gut.

Dann und wann findet man auch mal einige Gegenstände. Zerstört man die Fläschchen mit gefärbter Flüssigkeit, werden die „Fähigkeiten" (Originaltext Anleitung) erhöht. Zerstört man die Dynamitblöcke, wird der Bildschirm leergeputzt. Aber auch sonst kann man fast alles abschießen, was fährt oder sich irgendwie bewegt. Bei aller Schießerei darf man aber den Techniker nicht vergessen.

Insgesamt macht es Spaß, durch die zahlreichen Räume zu fahren und den Techniker zu suchen. Vor allen Dingen auf Unicom bin ich gespannt, sofern ich ihn mal treffen sollte. Immerhin verlangt das Spiel einiges Geschick, um den Panzer heil durch Bilder zu steuern. Klar, daß auch Reaktionsschnelligkeit gefragt ist. Denn wer zu lange fackelt, der nicht lange wackelt. Also, einige Zeit sollte man sich schon mitbringen, aber dann macht das Spiel erst richtig Spaß. Wenigstens weiß ich jetzt, was das Haus LANKHOR noch zustande bringt.

Peter Braun

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

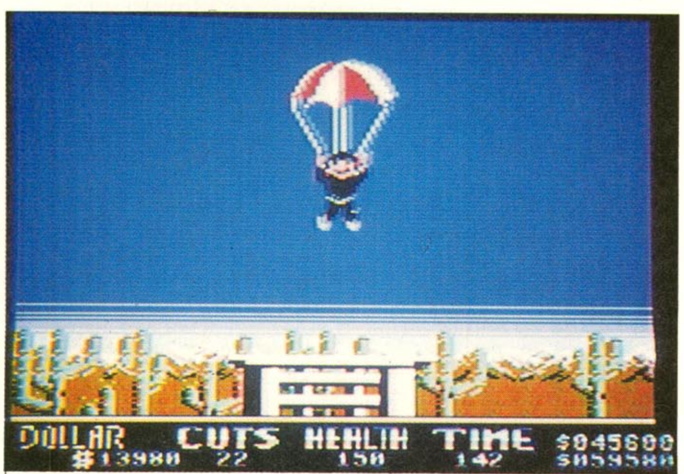
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867





„Ein Stunt für alle Fälle!"

Programm: Danger Freak, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass.) und etwa 50 Mark (Disc.), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.



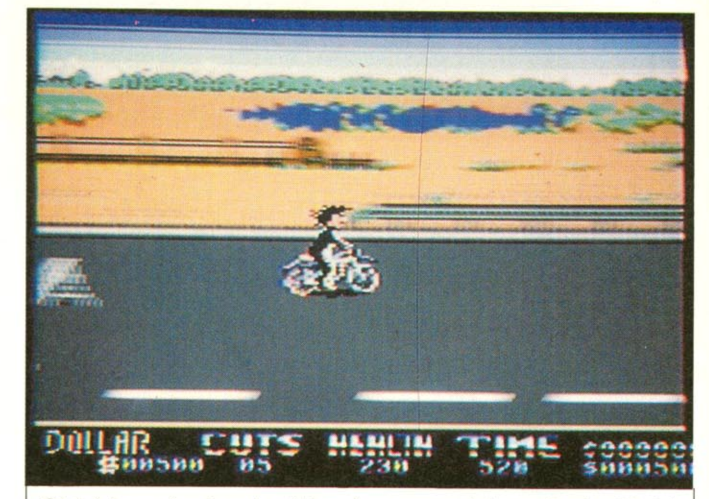
Das Endbild des Games: DANGER FREAK schwebt am Schirm. (Alle Fotos: C-64)

„Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug? Nein, es ist **DANGER FREAK!**" So oder ähnlich könnte man einen Testbericht beginnen, wenn man ein Programm vor sich sieht, das es in sich hat. **Hans Ippisch** hat die Hauptarbeit besorgt; **Chris Huelsbeck** einen phantastischen Sound hineingezaubert. **RAINBOW ARTS** darf sich glücklich schätzen, einen derart hervorragenden Chris unter Vertrag zu haben, der es wieder einmal verstanden hat, das Soft-Thema mit passender, vorzüglicher Musikbegleitung auszustatten. In ein paar Jahren wird wohl kaum noch einer von Modern Talking reden – Chris Huelsbeck dagegen wird auch dann noch einer der besten und bekanntesten Compi-Musiker sein. Aber auch die Ippisch-Arbeit soll dadurch nicht geschmälert werden. Denn er hat es fertiggebracht, amerikanisches Outfit (*a lá California Games*) in einer deutschen Küche herzustellen. **Die Story:** Der Spieler muß versuchen, sich einen Namen als Stuntman zu machen. Er bekommt, je nach Schwierigkeitsgrad und Originalität, seine lebenswichtigen Dollars aufs Konto überwiesen. Bei den einzelnen Stunts (deren drei) und zwei Zwischenspielen kämpft er gegen die Uhr und üble Burschen, Gegenstände, Tiere oder Naturgewalten, die seine Gesundheit ganz schön in Mitleidenschaft ziehen. Geht die „Health"-(Gesundheits-)Anzeige gegen Null, ist das Stunten vorbei. Das Spiel ist auch dann vorüber, wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Bis zu vier Spieler können nacheinander ihre „cunning stunts" testen!

Stunt 1: Hier sehen wir unseren Draufgänger auf dem Motorrad. Er soll eine ziemlich ramponierte Strecke zurücklegen, eine gute Figur machen und sich mit gewagten Wheelies und Sprüngen die Herzen der Regisseure erobern. So rase ich also mit Joy nach rechts los! Abbremsen kann ich – logischerweise -, indem ich gegenlenke. Bei meiner rasanten Fahrt über Stock und Stein entgeht mir auch nicht das gut inszenierte Fünf-Wege-Scrolling. Man versuche nun, unter den Barrieren hindurchzufahren (Feuer bewirkt das Ducken auf der Maschine), dem Baseballschläger zu entgehen, Risse im Teer zu umfahren und Stacheldraht-Hindernissen aus dem Weg zu gehen. Bei Stunt 1 ist die Steuerung sehr präzise. Allerdings ist dieser Stunt meist schon Endstation für denjenigen, der sich mit den Verhältnissen noch nicht so richtig vertraut gemacht hat. Also, gebt Euch die Mühe, um die Steuerungsmechanismen intus zu haben, so daß Ihr quasi im Schlaf den Unbilden der Strecke trotzen könnt. Besonders viele Dollars erhaltet Ihr, wenn Ihr den Zeitlimit stark unterschreitet, wenig an „Health" verliert und lange Sprünge über die Rampen vollführt. Hierzu sollte man auf die Dinger losfahren, in Wheelie-Position übergehen (Stick nach hinten) und während des Sprungs den Feuerknopf gedrückt halten. Wenn Ihr den so lebenswichtigen Stunt schadlos „überstunted" habt, fallt Ihr, nachdem man mit dem Zweirad an Ölfässern hängengeblieben ist, fürchterlich auf die Schn... Aber, man sehe und staune: Das Kerlchen steht wieder auf und läuft auf einen schnittigen Sportwagen zu, der von einer attraktiven Blondine gesteuert wird. Nun also kurz Anlauf nehmen und aufs Gefährt springen. Dann Joystick nach rechts, und der Wagen setzt sich in Bewegung. Man wartet nun so lange, bis man eine Strickleiter, die vom Himmel herabpendelt, entdeckt. Mit einem Sprung ist man auf ihr und klettert zur nächsten Aufgabe. Abschließend erhält man seinen Verdienst in der Lohntüte des Commodore-Screens.

Erstes Zwischenspiel: Nach bewährter *Codemasters-Simulator*-Manier erkennen wir nun drei Motorräder aus der Vogelperspektive, die zum Start bereit sind. Man muß nun sein Gefährt, das steuerungsbedingt nicht einfach zu bewegen ist, als Schnellster ins Ziel bringen – das bringt weitere Kohle. Nun gut, auch als Zweitplazierter erhält man noch eine Handvoll Dollars. Der Verlierer geht leer aus.

Stunt 2: Was ein richtiges Film-Double ist, läßt sich auch nicht von Haien, Wasserminen und treibendem Holz stören. Versetzt Euch also in die Lage des James-Bond-Stuntmans, der in der Karibik mit einem Wasser-Scooter unterwegs atemberaubende, artistische Einlagen zu vollziehen hat. „Danger Freak, die zweite. Klappe!" Ab die Maus – und schon beginnt der Trouble: Haie treiben hier in diesen Gewässern ihr Unwesen. Eine Kollision mit den Viechern bedeutet „Health"-Verlust. Ebenso sollte man es vermeiden, auf die zahlreichen Wasserminen aufzufahren, da



Gleich im ersten Level geht's schon ganz schön zur Sache. Gleich springt er...

diese erheblich das leibliche Wohl beeinflussen. Ein hübsch vorgetragener Sprung überwindet nicht nur die Gefahr, sondern auch den Geiz des Produzenten, seinen Geldbeutel weit zu öffnen. Natürlich sollte man bei allem Schwung und





Achtet auf die Haie!

jugendlichem Elan die Hochseefischer nicht belästigen. Eine Kollision mit denen ist zwar ganz lustig (Boot kentert; Angler muß ins kühle Naß), kostet aber wiederum „Gesundheitspunkte". Der altbekannte Spruch, daß Wasser keine Balken habe, hat für DANGER FREAK keine Bedeutung mehr. Denn: Treibendes Bauholz, Bohlen oder eben Balken (ganz gleich, wie man diese Barrieren bezeichnen möchte), müssen übersprungen werden, wenn Unheil vermieden werden soll. Hat der geneigte Stuntman auch diese Route erfolgreich hinter sich gebracht, klettert er auf ein U-Boot, um auch hier mit gewagtem Jump die Strickleiter zum nächsten Zwischenspiel zu erreichen.

»DANGER FREAK – das ist eine saubere technische Arbeit, die man leider heute nur noch selten findet. Die Idee ist gut; der Sound von „Master Chris" alles-überragend!«

Zweites Zwischenspiel: Ähnlich dem ersten, muß man seine Geländemaschine schnellstmöglich über die Ziellinie bringen.

Stunt 3: „Der Flug des Ikarus" ist angesagt; allerdings in einer moderneren Form. Unser Double erkennen wir in einem recht kleinen, aber leicht zu manövrierenden Fluggerät, mit dem er im eigentlichen Sinne überhaupt keinen echten Stunt zu vollführen braucht. Er weicht Adlern, Düsen-Jets, mehreren Baronen Münchhausen und Flaggenmasten mit der bundesdeutschen Fahne aus. Auch hier sind Kollisionen von schwerwiegender Natur. Besonders mit den Adlern sollte man sich nicht einlassen, weil diese sich beim DANGER FREAK förmlich festbeißen. Mit Stick nach hinten & Feuer kann man die Biester loswerden – aber vielleicht ist es dann schon zu spät! Am Ende dieses Stunts sehen wir unseren Helden an einem Fallschirm leicht und locker auf die Erde gleiten. Wer dieses Bild zu Gesicht bekommt, erhält schon mal ein Lob vom Programmierer und hat die Möglichkeit, bei den nächsten Versuchen noch ein paar weitere Dollars zu verdienen...

Fazit: Das deutsche Spiel **DANGER FREAK** ist eine gelungene Komposition aus verschiedenen Elementen der Software-Geschichte. Die Idee, diese aneinanderzureihen, war ebenfalls sinnvoll. Da man heutzutage in der Hauptsache fast nur noch Kampf-, Baller- oder Brutalo-Games in die Finger bekommt, ist man heilfroh, ein Produkt von technisch sauberer Qualität testen zu dürfen. Darüberhinaus ist Spielspaß garantiert; die Motivation sinkt nicht zu schnell, und der alles überragende Sound von „Master Chris" darf „ruhig" die ganze Zeit über den Lautsprecher laufen. Ein gelungenens Spiel aus deutschen Landen, das seinen Weg machen dürfte. Get it!

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Sound	**12**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Is' ja 'ne Ding: Die Killer-

Killing Cars – zum Ersten
(Bringen wir es hinter uns!)

Programm: Road Blasters, **System:** C-64 (getestet), Spectrum 48, 128, +2, +3, Schneider (Cass. + Disk.), **Preis:** ca. 30,– DM (Cass.), ca. 47,– DM (Disk), **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von** U.S. Gold.

Autorennen sind ja bekanntlich immer gefragt. Ob man sie sich am Hockenheimring reinzieht oder vor dem heimischen Monitor – man möchte natürlich immer auf seine Kosten kommen. Die Blechschäden, die man im Fernsehen nicht sehen sollte, kann man je nach Lust und sadistischer Veranlagung ja auf dem Computer nachvollziehen. Bei **ROAD BLASTERS** von **U.S. GOLD** kommen aber die Vollblutrennfahrer kaum auf ihre Kosten. Hier geht es nicht um Fahren, sondern wie der Name schon sagt, um Zerstören, und zwar alles, was da auf der Piste herumkriecht oder -fährt.

Das ist auch schon der ganze Spielsinn. Es geht nur darum, zu fahren und gleichzeitig zu ballern. Und zwar so lange, bis der Treibstoff ausgeht, der Wagen von den Gegnern zerstört wurde oder man zu viele Unfälle gebaut hat. Ansonsten kann man fahren, was das Zeug hält. Aber beim Fahren fängt die Kritik schon an. Der Rennwagen scheint die Gesetze der Fliehkraft nicht zu kennen. Ich kann mit Höchstgeschwindigkeit durch gähnend langsam vorbeiziehende Kurven rasen, und der Wagen bleibt voll in der Spur. Er bewegt sich keinen Zentimeter. Fährt der Programmierer noch einen Drahtesel, oder was? Mal abgesehen von der lächerlichen Form des Wagens, fehlen auch jegliche Beschleunigungs-, Brems- oder Kurvengeräusche. Die ohnehin viel zu kurze (aber gute) Titelmelodie schien dem Programmierer auch wichtiger zu sein, als Geräusche, die zur Realitätsnähe und damit zur Motivation beitragen. Am besten, ich fahre erst gar nicht los, denn da entdecke ich noch mehr Fehler oder Macken.

Neben der Fahrerei muß man noch (ganz neuer Spielsinn, wa?) die anderen fahrenden Autos abschießen. Das geht eigentlich ganz einfach, da man Dauerfeuer einschalten und dann den Rest vergessen kann. Am Straßenrand stehen hin und wieder einige Kanonen rum, die versuchen, den eigenen Wagen zu zerstören. A propos „zerstören“: die Explosion ist genauso lächerlich wie das ganze Spiel.

Dann fahren wir also. Sofern wir noch nicht vorm Bildschirm eingeschlafen sind, fällt uns irgendwann der langsam zur Neige gehende Sprit auf. Um den Vorrat wieder aufzufrischen, müssen grüne und rote Kugeln unterwegs aufgesammelt werden. Dank der etwas ungenauen Kollisionsabfrage bleibt auch dieser Versuch des Spielens eher dem Zufall überlassen. Sprit gibt's aber auch an jedem Checkpoint, den man ohne größere Schwierigkeiten erreicht. Zu den Gegnern gibt es auch noch einiges zu sagen. Neben dem schlechten Straßenzustand (Straße ist übersäht mit Spikes, Minen und „giftigen“ Flüssigkeiten) versuchen noch vier Arten von Gegnern, Sie am Erreichen des Checkpoints zu hindern. Während einige anscheinend nur auf die Kugel warten, tut man sich bei anderen recht schwer, sie mit der Bordbewaffnung von der Piste zu putzen. In regelmäßigen Abständen kommt ein Raumschiff angeflogen und wirft Spezialwaffen auf die Strecke. Auch hier hängt es vom Zufall ab, ob man sie erwischt. Hat man sie, dann ist das Rennen schon gelaufen. Einfacher geht's dann wohl kaum noch.



Roadblasters-Foto: C-64 – schnitt nicht so gut ab.

Überhaupt ist das Spiel eine einzige Zumutung für denjenigen, der schon einmal *Pitstop* gespielt hat. Selbst das schöne Scrolling des abstrakten Straßenrandes kann nichts mehr retten. Hier ist einfach zu viel übergangen worden. Außer der Tatsache, daß sich hier mehrere Autos auf dem Bildschirm bewegen, hat das Ganze aber nichts mehr mit einem Autorennen zu tun. Das Geld wäre jedenfalls zum Fenster hinausgeworfen. Am besten schnell vergessen.

Peter Braun

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	2

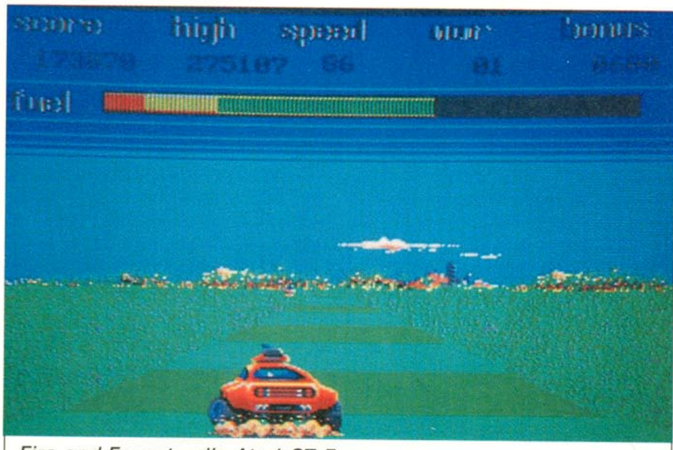
Killing Cars – zum Zweiten
(Der einsame Rächer)

Programm: Fire & Forget, **System:** Atari ST, Amiga (beide angeschaut), PC, **Preis:** ca. 70 bis 75 Mark, **Hersteller:** Titus, Gagny, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International, England.

Der Dritte im Bunde der „Killing Cars“, die momentan in aller Munde sind, ist **FIRE&FORGET** von **TITUS SOFTWARE.** Als vermeintlich erstes Produkt dieser Reihe (lt. britischer Presse; noch vor *Road Blasters* und *Overlander)* ist es dennoch nicht das beste. Grafisch gesehen erinnert es doch sehr stark an Titus' *Crazy Cars* -allerdings wurde die Strecke verändert und eine Superwaffe auf dem Dach des Turbo-16-Ventilers installiert. Über die spielerische und programmiertechnische Seite werde ich mich nun auslassen. Was dabei unterm Strich rauskam, lest Ihr in den folgenden Minuten:

Die Story ist – wie fast immer – recht unwichtig. Die Regierung (welche?) beauftragt den Spieler, sich in den THUNDER BLASTER zu setzen, um an verschiedenen Punkten unseres Blauen Planeten „Konflikt-Situationen“ zu bereinigen. Im Klartext: Feindliche Hubschrauber, Panzer, Straßensperren, Minen und dergleichen mehr zu zerstören. Es gilt, den nuklearen Holocaust zu verhindern, und wie (fast) immer heißt es am Schluß der Märchenerzählung: „Die Zukunft des Planeten liegt in Deinen Händen. Schieße und vergesse; schau niemals zurück, Du wirst auch keine Zeit dazu haben. Du bist unsere letzte Hoffnung...“

Meiner Ansicht nach besteht „unsere letzte Hoffnung“ in neuer Software mit gewisser Originalität. Diese läßt FIRE & FORGET allerdings stark vermissen. Für diese Leistung hätte ich den Programmierer vom Platz gestellt (wegen wiederholtem Foul-Spiel). Es ist mir mittlerweile leid, sich schießwütig – als Rächer oder Killer von irgendwem autorisiert – über den Screen zu bewegen. Nun gut, das ist meine Aufgabe als Tester – dat is mir durchaus klar, aber schöner wär's schon, wenn man sich mal mit was Intelligentem beschäftigen könnte. So verrichte ich also meine



Fire and Forget – die Atari-ST-Fassung

. . . und gleich dreimal!

Autos sind unterwegs . . .

Killing Cars – zum Dritten

(Reiter der Apocalypse)

Programm: Overlander, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum 48K/128K/+3, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (Kass.), ca. 45 – 75 DM (Disk.), **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **Muster von:** Elite.

Na also, endlich werden auch die Softwareproduzenten umweltbewußt! Die Story von **OVERLANDER** liest sich zumindest wie ein apokalyptisches Zukununftsgemälde einer Umweltschutzgruppe, denn die Spielhandlung setzt zu einer Zeit ein, in der es die Menschen endlich geschafft haben, nicht nur Seuchen, Hunger und Atombomben von der Erdoberfläche zu verbannen, sondern auch sich selbst. Schuld daran sind simple Spraydosen, deren Treibgase die Ozonschicht zerstörten und das ungehinderte Eindringen der gefährlichen UV-Strahlen ermöglichten, so daß alles Leben „verbrannte". Die überlebenden Menschen flüchteten unter die Erde und gründeten dort neue Städte, die aber immer noch über die überirdischen Autobahnen miteinander verbunden sind. Dort wimmelt es aber von strahlengeschädigten, aggresiven Outlaws, die die Straßen unsicher machen. Nur die „Overlander", todesmutige Heroen des Asphaltdschungels (übertrieben...?), wagen die gefährlichen Fahrten mit ihren supergetuneten, waffenstarrenden Autos.

Jawoll ja, das ist der Background, der jedem Spieler Schweißperlen auf die Stirn treibt! Angesagt ist nämlich eine wüste Autofahrt mit jeder Menge Ballerei auf Hindernisse, Autos, Motorradfahrer und dergleichen mehr. Den Vogel schießen dabei jedoch die Motorradfahrer ab, denn die nennen sich „Kamikazes" und sind Anhänger eines Kults, deren Ziel darin besteht, sich ihrem Gott „Harley" in engen Kurven durch elegantes Explodieren zu opfern. Dies tun sie aber nicht mit eigener Hand, sondern durch Kollisionen mit Autos...

Haarsträubend, fürwahr, aber es kommt noch besser: Vor dem Start müßt Ihr einen Auftrag übernehmen, entweder den einfachen mit wenig Lohn oder den gefährlichen für viel Geld. Die Hälfte des Geldes wird dann im Voraus dem Spieler gutgeschrieben, der sich dafür Sprit, Zusatzausrüstungen für's Auto (Turbomotor, etc) und diverse Waffen einkaufen kann. Das fängt bei Feuerbomben an und endet mit den Smart-Bombs, die alles von der Straße fegen. Im übrigen ist das Gefährt des Overlanders noch standardmäßig mit einem Gewehr auf der Motorhaube ausgestattet. **ELITE** hat sich redlich Mühe gegeben, neben technischer Perfektion auch einen hammerharten Schwierigkeitsgrad zu bieten, der das Spielen teilweise echt zum Glücksspiel macht. Während der Hintergrund in den Kurven gemächlich (aber flüssig) nach links und rechts scrollt, geht auf der Straße selbst der Punk ab. Aufgrund des knappen Spritvorrats seid Ihr gezwungen, sehr schnell zu fahren, denn bei langsamer Reisegeschwindigkeit ist der Spritverbrauch höher (???). Bei dieser rasanten Art des Autofahrens könnt Ihr nun aber nicht nur tolle Zoom- und Scroll-Effekte bewundern, sondern auch diverse Explosionen, die Euer Auto durchmachen wird. Teilweise seht Ihr die fiesen Kerle gar nicht, die links und rechts an der Straße stehen und Euch mit Bodensalven das Blech über die Ohren ziehen. Hinzu kommt, daß Euer Auto sogar in den Explosionswolken verendeter Feinde den Abgang macht, was dem Spielspaß nicht gerade sehr zuträglich ist.

Genaues Timing, supergenaues Steuern und die richtige Geschwindigkeit verleihen OVERLANDER aber durchaus einen zufriedenstellenden Unterhaltungswert. Besonders originell ist das Game – wie seine beiden „Kollegen" auch – zwar nicht, aber immerhin ist es das technisch (und auch spielmäßig) beste Programm dieser drei Killing-Cars-Spiele. Erwähnt werden muß noch der durchschnittliche Sound mit brauchbaren FX sowie eine tolle Spielerei mit dem Interrupt in der High-Score-Liste (die dummerweise mal wieder nicht abgesaved wird).



Overlander (ST) machte noch den besten Eindruck

Das alles kann natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, das OVERLANDER im Grunde genommen nur die x-te Auflage eines simplen Autospielchens mit Baller-Touch ist, wobei die Mischung nicht mal besonders interessant ist. Meiner Meinung nach ist der Spielhallenautomat, der hier zweifellos als Vorlage galt, nur aufgrund des immens guten Fahrfeelings und der großen Fahrfläche so populär geworden. OVERLANDER kann da nur in der Schnelligkeit mithalten, ansonsten sind die aktiven Handlungsmöglichkeiten des Spielers doch relativ bescheiden.

Na ja, immerhin wird der Ballersüchtige, der sich für **diesen** der drei Softwarebrüder entscheidet, nicht vollends enttäuscht und hat immer noch die beste Wahl getroffen. Unbedingt kaufen muß man dieses Game aber deshalb noch lange nicht.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

„Mission" und versuche, meinen Job so gut wie möglich zu machen:

Ich lade die ST- & Amiga-Fassung parallel ein. Weil der ST schneller war, schaute ich mir zuerst diese Version an. Eindruck: Titel/Ladebild o.k., Hauptmenü zufriedenstellend. Ich wähle die Ein-Spieler-Option, gehe auf Level 1 (von insgesamt dreien) und suche mir einen „Konfliktort". Alsbald sehe ich meine Karre im Vordergrund, die auch schon, ohne längere Aufforderung, sich selbständig in Bewegung setzt. Nachdem das feuerbereite Gerät durch die Sperren gesaust ist, übernehme ich stickmäßig das Steuer. Die Geschwindigkeit bestimme ich mit Joy nach vorn (= beschleunigen) und nach hinten (= abbremsen). Rechts- und Linksbewegungen des Sticks bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung; ebenso wenig die Funktions des Fire-&-Forget-Knopfes...

Was nun folgt, erfordert fahrerisches Geschick, Dauerfeuer und Killer-Instinkt. Eine wahre Armada an feindlichen Helicoptern, Panzern und Scharfschützen bedroht meinen 16-Ventiler. Nach einigem Hin und Her – und das im wahrsten Sinne des Wortes – war bei mir die Motivation und der Sprit dahin. Hätte ich doch auf die blauen und grünen Hütchen auf der Straßenmitte geachtet. Denn: Bei jeder Berührung (aber bitte nicht mit den Minen verwechseln!) frischte sich mein Spritbedarf wieder auf.

Inzwischen war auch der Amiga in der Lage, mir das dortige FIRE & FORGET zu präsentieren. Aber auch hier das gleiche Bild – ich meine die Grafik und das bereits genannte Drumherum. In puncto Spielbarkeit ist die ST-Version einen Tick besser (man hat nicht gar so viele Gegner); eine Motivationssteigerung aber war auch hier nicht zu erreichen. Damit man mir nicht nachsagen könnte, ich hätte danach den Test abgebrochen und wäre zu meinem Schreibtisch zurückgekehrt, versuchte ich es noch ein paar Mal. Und siehe da, es klappte mit dem Killen von Mal zu Mal besser. So überlebte ich bei der Amiga-Fassung sage und schreibe sechs (!) Minuten, bevor die Regierung (siehe: unter „Story"!) mir erneut einen Grabstein besorgen mußte.

Die Fakten: Grafisch recht ansprechend, animationstechnisch zufriedenstellend, Scrolling nicht einwandfrei, Sound beschränkt sich auf Schußgeräusche, Covergestaltung sehr gut, High Scores abspeicherbar, Motivation sinkt sehr rasch. So ist FIRE & FORGET zu den „Killing Cars"-Spielen zu rechnen, das allenfalls leicht besser als Durchschnitt ist.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Kann denn das noch Zufall sein?

Die Robo-Punks spielen „Fußball“

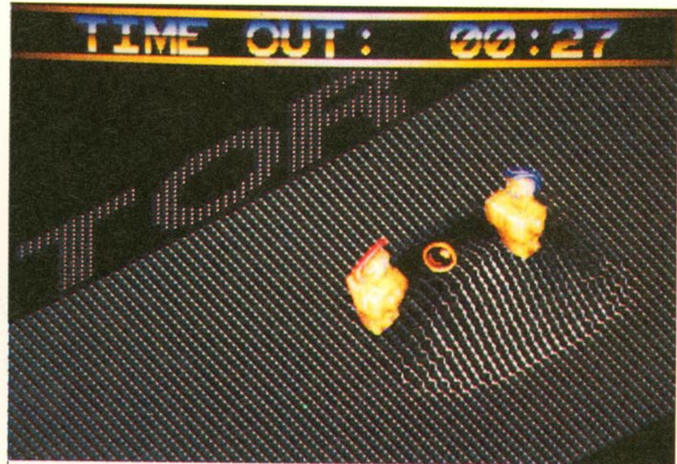
Programm: Vectorball, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

Einen Roboter als Punk – wo gibt's denn das? Na, ganz einfach: Bei **VECTORBALL**! Die Spielhandlung ist zum Glück nicht so martialisch wie das Aussehen der Spielfiguren. Die haben zwar einen schicken Metall-Look samt Sichelkamm auf dem Kopf, müssen aber lediglich einen Ball ins gegnerische Tor befördern und sich nicht die Köpfe einschlagen. Mit Fußball hat das ganze trotzdem recht wenig zu tun, denn erstens gibt es nur zwei Spieler und zweitens besteht die Spielfläche aus einem dreidimensionalem Relief-Netz mit Hügelchen und Vertiefungen. Klaro, daß der Ball da ganz nett rumläuft, zumal die beiden Tore lediglich aus der simplen Aufschrift „Goal“ bestehen und an den endgegengesetzten Enden des ca. 3 Bildschirme großen Spielfeldes auf einem Berg liegen.

Eine weitere fiese Idee der Programmierer ist die Steuerung mit Trägheitseffekt, mit der Ihr ganz schön zu kämpfen haben werdet. Die Spielfigur bewegt sich also nicht sofort in die gewünschte Richtung, sondern bremst erst ab und macht dann kehrt. Habt Ihr zudem noch den Ball gerade ergattert, der aussieht wie eine Seifenblase, könnt Ihr Euch sogar überhaupt nicht mehr vorwärts bewegen, sondern Euch nur um die eigene Achse drehen und den Ball abfeuern. Da könnt Ihr ganz schön ins Schwitzen kommen, bis Ihr den Ball in Richtung Tor bekommt!

Letzteres ist besonders dann unheimlich schwierig, wenn Ihr gegen den Computer-Pacer spielt, der anscheinend immer ganz genau weiß, wo sein Gegenspieler gerade hin will, und Euch auch hingebungsvoll den Ball wieder wegrammt, wenn Ihr ihn wirklich einmal bekommen haben solltet.

Zu zweit macht das Game aber dann schon mehr Spaß. Zwar ist der Spielaufbau ziemlich simpel, aber durch die paar netten Einfälle mit der Steuerung und der Spielfläche kann sich VEKTOR BALL durchaus sehen lassen. Technisch gibt's auch nicht viel zu meckern, denn die Robo-Punks sehen witzig aus, drehen sich hervorragend und sind auch ebenso gut animiert, die Grafik ist voll ausreichend und die Ohren-Gourmets bekommen einen schönen, gesampelten Titelsound. Was will das Spielerherz mehr? Vielleicht eins: Einen verbesserten Spielfluß. Jede einzelne Spielfläche wird nämlich zwischen den Vierteln neu aufgebaut, und das dauert sage und schreibe fast zwei Minuten! Dies läßt sich nur durch zwei Gründe erklären: Einerseits



Zwei Roboter kämpfen um den Ball. Wir sehen eine Szene aus der ST-Version.



wäre es möglich, daß das Reliefmuster zunächst im Speicher aufgebaut wird, was ich ziemlich unsinnig fände, denn da wäre es doch praktischer, die kompletten Spielflächen auf Disk abzulegen und dann einzuladen. Andererseits wäre es auch möglich, daß der ST in dieser Zeit Berechnungstabellen für den Lauf des Balles und der Roboter anlegt, um so die Animationsgeschwindigkeit zu erhöhen. Aber auch in diesem Fall bin ich der Meinung, daß der ST durchaus in der Lage ist, die Berechnungen auch während des Spiels ausreichend schnell durchzuführen.
Wie dem auch sei, trotz kleinerer Mängel ist VEKTOR BALL – nicht zuletzt wegen dem günstigen Preis – den ST- und Amiga-Fans durchaus zu empfehlen. Die Motivation dürfte ob der Zwei-Spieler-Option für lange Zeit gesichert sein, während beim Solo sehr schnell der Frust aufkommen kann. Besorgt Euch also einen Mitspieler, denn dann geht's ab!

Michael Suck

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Oh, Verzeihung!

Programm: Oops!, **System:** C-64 (gestestet), Schneider, Spectrum, ST, Amiga, **Hersteller:** Big Apple Software, England, **Muster von:** 18.

Die einfachsten Spielideen bergen oftmals den größten Spielspaß: **BIG APPLE's OOPS!** (der Titel scheint als treffende Beschreibung für die Überraschung des Testers gedacht zu sein) bezieht den Großteil seiner Spannung aus der ebenso einfachen wie motivierenden Ausgangskonstellation: Ihr Ziel ist es, acht Gravitationseinheiten, die in den insgesamt 32 Bildern eines Weltraumlabyrinths versteckt liegen, ausfindig zu machen. Keine einfache Aufgabe, werden die Gänge doch von unfreundlichen Wesen bevölkert, die man gottlob mit Hilfe eines an der richtigen Stelle plazierten Sprengsatzes ins Jenseits befördern kann. Vorsicht ist auch beim Überqueren einiger Teile des Irrganges geboten, die sich entweder einer spontanen Regung folgend entschließen, den Spieler zu verfolgen oder ihm gar den Weg zu versperren. Andere Steine pflegen in regelmäßigen (von den Bewegungen des Helden abhängigen) Abständen zu erscheinen und wieder zu verschwinden. Jeder Spielzug sollte deswegen genauestens durchdacht werden, besteht doch die Möglichkeit, sich durch ein unvorsichtiges Manöver in eine ausweglose Situation zu bringen. Glücklicherweise ist es den Programmierern nicht entgangen, daß gerade der mit solchen Puzzle-Spielen weniger vertraute Computerfan kleine Hilfen braucht, um wenigstens die ersten beiden Level zu vollenden, auf die übrigens eine Bonusrunde ohne Gegner, aber mit vielen Extras folgt. Extrazeit, Bonus- und Punkte liegen unter Fragezeichen versteckt, und die Möglichkeit, Teleporterfelder zu benützen, hat schon so manchen aus einer heiklen Situation gerettet.

Trotz dieses Entgegenkommens in Sachen Schwierigkeitsgrad ist Oops! kein ganz einfach zu beherrschendes Programm, das vor allem ein gutes Gedächtnis voraussetzt, erscheinen die lebenswichtigen Extras doch stets an den gleichen Stellen. Grafisch hinterläßt das Produkt einen guten Eindruck:
Farbenfrohe, gut gezeichnete Sprites bevölkern den Bildschirm. Einziges Manko:
Die eher belanglosen Hintergrundgrafiken scrollen während der verzweifelten Jagd nach Punkten in alle Richtungen, was sich nicht gerade als augenfreundlich erweist. Die Soundeffekte tragen eindeutig funktionellen Charakter, tragen in ihrer Einfachheit jedoch durchaus zum Entstehen einer von pausenloser Hektik geprägten Atmosphäre bei.
OOPS! bietet eine der erfrischenden Varianten des Boulder-Dash-Motivs und dürfte Freunde des Genres geraume Zeit an den Bildschirm fesseln.

Klaus Vill

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Dunkel war's, der Mond schien helle

Programm: Dark Side, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (C-64 Disk.), ca. 50 DM (Ams. + Spec. Disk.), **Hersteller:** Incentive, Aldermaston, England, **Muster von:** Incentive.

Fotos (2): C-64

Also, irgendwie war es ja klar wie Kloßbrühe, daß **INCENTIVE** dieses ja ach so tolle **Freescape**-System nicht deshalb entwickelt hat, um es für ein einzelnes Spiel wie *Driller* zu benutzen. Aus diesem Grunde gibt's nämlich jetzt den Nachfolger, also quasi *Driller II*, denn neben dem ganzen Outfit schließt auch die Handlung nahtlos an den Vorgänger an. Die geschlagenen Ketars wollen nämlich nun Rache an Evath und ihren Bewohnern nehmen und bauen deshalb eine Superwumme auf der dunklen Seite des Mondes Tricuspid, um von da aus den Planeten vernichten zu können. Um die riesigen Energiemengen zu beschaffen, die das Ding braucht, haben die Ketars ein Netz von Energiestationen rund um den Mond geschaffen, die das Sonnenlicht sammeln und die Energie weiterleiten. Dies ist auch der neuralgische Punkt des Feindes, denn wenn es Dir, dem Helden, gelingt, diese „ECDs" auszuschalten, hat die Vernichtungswaffe ausgemüllert!

Das ist aber keine leichte Aufgabe, denn die ECDs liegen weit verstreut und ziemlich versteckt. Zudem gibt es diverse Sicherheitsanlagen und Panzer, aber auch Auffüllstationen für Energie und Munition sowie Teleportstationen. Der Held selbst besitzt einen Laser, das besagte Schutzschild, Treibstoff und ein Power Pack, mit dem er für begrenzte Zeit beweglicher wird.

Die Bildschirmaufteilung ist dieselbe wie bei Driller: Unten sind die Statusanzeigen, die oberen zwei Drittel werden als Spielfläche genutzt. Als kleinen Gag am Rande (und zwar am rechten) gibt's diesmal aber noch eine binäre Uhr (also in der Form von Einsen und Nullen), die Normalsterbliche zwar nur schwer ablesen können, die aber ganz witzig aussieht und auch eine wichtige Bedeutung hat: Das Zeitlimit ist so eng bemessen, daß man die ECDs so schnell wie möglich finden muß, da es jeweils für die Vernichtung einer Energie-Station einen Zeitbonus gibt.

Soundmäßig ist auf dem Commo 'ne ganze Menge los. Das Spiel wird von einer ellenlangen, düster-mythischen Melodie begleitet, die mich stark an Pink Floyd, Tangerine Dream und ähnliches erinnern, aber gut zum Spiel passen. Endlich mal was anderes! Die Grafiken von DARK SIDE bieten dagegen Altbekanntes: Ausgefüllte Vektorgrafiken mit Schattierungen und wenig Farbe. Altbekannt ist aber auch die Langsamkeit der Animation, die auch durch die Einstellung der Schrittweite nicht mehr wettgemacht werden kann. Tja, auch bei *Driller* spielt der C-64 wieder den Langsamen...

Freescape ist sicherlich ein gutes, universelles Tool zur Erstellung ausgefüllter Vektorgrafiken, aber es hat eben auch seine Macken. Das ändert aber nichts daran, daß das Rumgukken in diesem komplexen Spiel wieder sehr viel Spaß macht, da der Plot komplex ist und die Aufgabe nur von Hartgesottenen gelöst werden dürfte.

INCENTIVE ist mit DARK SIDE somit ein würdiger Nachfolger gelungen, der alle Fans dieses Spiels begeistern dürfte. Echt gut!

philipp

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Hölle & Rückfahrkarte

Programm: To Hell and Back, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** CRL, London, England, **Muster von:** CRL.

Wo soll das bloß enden? Nicht einmal mehr im Himmel ist man vor den aus unzähligen Ballerspielen bekannten Monstern sicher. Zumindest will uns dies **TO HELL AND BACK,** jüngste Veröffentlichung des in letzter Zeit arg gebeutelten **CRL**-Labels, glauben machen. Der allgegenwärtige Teufel hat bei einer Stipvisite bei seinem Erzrivalen (landläufig unter der Bezeichnung Gott bekannt) das höchste himmlische Heiligtum, die Harfe des Erzengels Gabriel, entwendet.

Der ansonsten eher mit der Aufgabe des Frohlockens befaßte Himmelsdiener macht sich notgedrungen auf den Weg, sein Instrument wiederzubeschaffen, was ihm vom Beelzebub aber nicht gerade leicht gemacht wird: Dessen Heerscharen von Werwölfen, Zombies und anderen finsteren Gesellen haben es sich zum Ziel gesetzt, den Götterboten mittels unfairer Methoden (schließlich hat man sich als Engel pazifistisch zu verhalten) an der Wiederherstellung des Ausgangszustandes zu hindern.

Der Spieler muß nun im Verlaufe zehn horizontal schrollender Level versuchen, den garstigen Attacken der Kontrahenten auszuweichen, wobei er hauptsächlich von einer Plattform zur nächsten springt, um sich vor den Feuerstößen der satanischen Schwerenöter in Sicherheit zu bringen. Am Ende jedes Spielabschnittes sieht er sich mit einem größeren Ungetüm konfrontiert, das erst nach etlichen Angriffen den Weg freigibt und eine besonders harte Nuß darstellt.



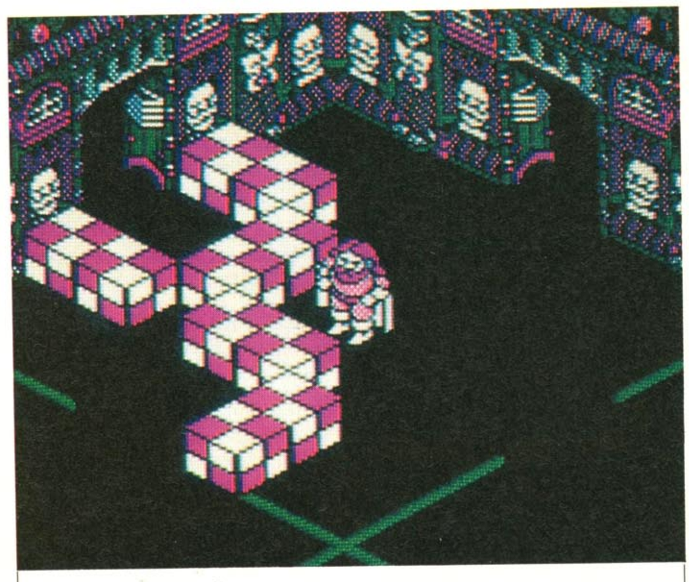
C-64-Screenshot

TO HELL AND BACK gehört eindeutig zum Genre der Kletter- und Hüpfspiele, die sich im Zuge des erfolgreichen *Bionic Commando* wieder größerer Beliebtheit erfreut. Sowohl grafisch als auch hinsichtlich der musikalischen Untermalung erreicht es jedoch nicht ganz die Klasse seiner Vorbilder: Die verschiedenen Sprites wirken vor allem in puncto Animation leicht unzeitgemäß, und die Titelmusik ist zwar stimmungsvoll, beginnt sich jedoch nach verhältnismäßig kurzer Zeit zu wiederholen. Spielerisch ist das Produkt jedoch als gelungen zu betrachten: Der nicht allzuhoch angesetzte Schwierigkeitsgrad dürfte es auch weniger geübten Joystick-Artisten möglich machen, in höhere Level vorzudringen. Profis werden an den zuweilen recht gut ausgetüftelten Angriffswellen ihre Freude haben. Fazit: Kein Meisterwerk, aber trotzdem die beste CRL-Veröffentlichung dieses Jahres. *Klaus Vill*

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

Superheld im Labyrinth

Programm: Super Hero, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** Codemasters.

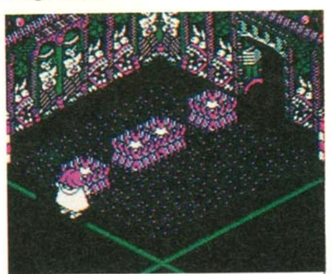


Fotos (2): Amstrad

3D-Spiele gibt's ja mittlerweile wie Sand am Meer, somit müßte auch **SUPER HERO** von **CODEMASTERS** mal wieder etwas Besonderes sein, um sich aus der Masse abzuheben. Und gab's da nicht sogar mal einen *3D-Game Maker,* mit dem man noch mehr 3D-Spiele kreieren konnte? Wie dem auch sei, viel Neues habe ich von diesem Spiel auch nicht erwartet, nachdem es eingeladen war.
SUPER HERO ist ein typisches 3D-Spiel, das außer einer sehr guten Grafik und gutem Sound programmtechnisch wenig zu bieten hat. Vielleicht kommt ja aus der Spielaufgabe mehr heraus. Ziel des Spieles ist es, die fünf „schlechten Beschützer" zu eliminieren, die über das verdammt große Labyrinth verteilt sind. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Denn zuerst muß man ein bißchen im Labyrinth herumforschen und die vier magischen Geschenke finden. Diese machen das Spiel erheblich einfacher. Zu diesen wertvollen Gegenständen gehören die Powerboots, die es ermöglichen zu springen, der ‚zurückkehrende Kriegshammer", der die unzähligen Ungeheuer und Dämonen vernichtet, der transdimensionale Beutel, der die Masse und Größe eines Objektes zunichte macht, Ihnen jedoch erlaubt, ihn leicht zu tragen, und letztendlich der mysteriöse Helm, der Sie erwählt, mit Geschenken von den zuschauenden Göttern überschüttet zu werden. Alles Klar? Wenn Sie den Helm erst einmal haben, gibt's noch jede Menge Geschenke, die sich ebenfalls für den weiteren Spielverlauf als äußerst wichtig erweisen. Einige Gegenstände führen Sie nämlich zum nächsten Beschützer.

Neben diesen Gegenständen tauchen im Spiel auch noch zahlreiche Kreaturen auf. Von Ihnen kann man, falls man etwas Gold besitzt, schöne Dinge kaufen, z.B. Extraleben, Teleportschlüssel usw. Andere Kreaturen sind gar nicht so freundlich, deren Berührung wirkt etwas tödlich. Trifft man sogar mal auf einen der Beschützer, dann erkennt man dies daran, daß er dem Spieler den Weg versperrt. Man kommt an ihm vorbei, wenn man seinen Geist einfängt. Das Spiel endet, wenn man den fünften Beschützer eliminiert hat und den Raum hinter dem Beschützer betritt.

Das hört sich ja alles schon ganz ausgefeilt an. Es ist aber auch ganz schön schwierig, das Spiel zu lösen. Das liegt nicht nur am umfangreichen Spielablauf, sondern auch an einigen programmiertechnischen Feinheiten. Wer die 3D-Perspektive nicht gewöhnt ist, wird anfangs wohl leichte Schwierigkeiten mit der Bewegung der ritterlich anmutenden und wirklich gut gestalteten Spielfigur bekommen. Die Steuerung wird insofern noch erschwert, da das Männchen sich nur sehr langsam bewegt. Dabei fällt negativ auf, daß beim Bewegen des Hintergrundes dieser ein wenig wackelt und auch nur langsam scrollt. Positiv ist aber anzumerken, daß die Hintergrundgrafiken beim Amstrad (sowieso) sehr gut und detailliert aussehen, so daß das Zuschauen schon Spaß macht. Zum anderen ist auch das Männchen gut animiert, z.B. flattern die Haare im Wind, wenn sich das Männchen nach einem Sprung wieder dem Boden nähert.
Nach der Grafik noch der Sound. Sieht man einmal vom Yoghurtbecher-Plastik-Klang ab, ist er sogar recht gut (keine Angst, ich hab nix gegen Amstrad, mir gefällt's sogar!). Zwar hört man im Spiel nicht besonders viel, aber einige nette Melodien zwischendurch motivieren immer wieder. Zudem wird die Geräuschkulisse auch nie aufdringlich, sondern hält sich immer dezent im Hintergrund.



Achtung: Schlagt auch mal die Wettbewerbsseiten auf!

Betrachtet man jetzt noch neben dem guten Gesamteindruck des Spieles den günstigen Preis, kann das Gesamturteil eigentlich nur positiv ausfallen. Kritiker mögen anmerken, daß das Spielprinzip schon veraltet ist, aber dem halte ich entgegen, daß man ja nicht jedes 3D-Spiel haben muß, sondern nur solche guten wie SUPER HERO. Sieht man mal von den kleinen Mängeln ab, macht das Spiel echt Spaß. Viel Zeit sollte man sich schon mitbringen. Gleich ein Tip für diejenigen, die jetzt schon wissen, daß sie SUPER HERO kaufen werden: Da uns CODEMASTERS auch den Plan zum Game geschickt hat, kann ich sagen, daß Ihr lange an dem Ding zu spielen habt. Zum Zeichnen eines Planes empfehle ich ein A3-Blatt. Nun aber ran an die Sache!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	10

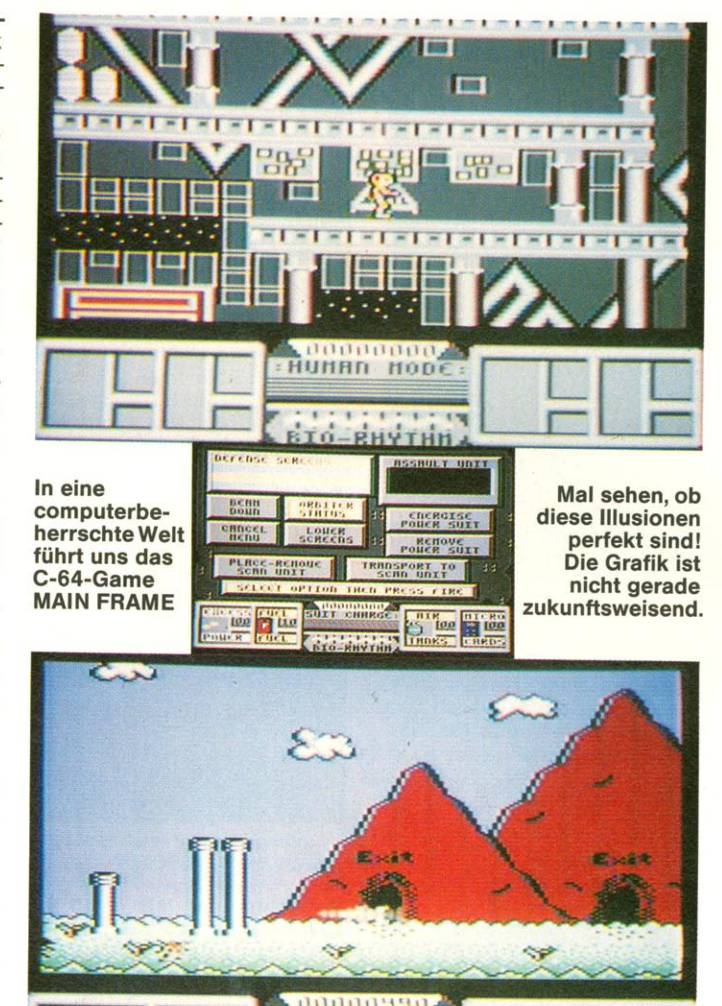
„Micro-Illusions" – Illusionen des Rechners

Programm: Main Frame, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Microillusions, **Muster von:** Microillusions.

Ende des 20. Jahrhunderts sind Computer zur treibenden Kraft hinter den sozialen Strukturen der Menschheit geworden, und dank der Telekommunikation wurde jeder Computer mit jedem verbunden. „Acting as a whole, controlling all", wie die Anleitung verspricht. Mein lieber Mann!

Es begab sich aber zu jener Zeit, daß ein neues Computersystem gefertigt wurde, eines, welchem die Gabe der freien Erfindung gegeben war (wenn das mal so einfach geht!). Das TRIKOMPLEX-SYSTEM. Würde dieses elende System arbeiten, so könnte es alle in der Welt befindlichen Computer kontrollieren, und die Menschheit wäre wieder der Freiheit ausgeliefert..., würde es arbeiten! Das tut es aber nicht (was, wie die leidvolle Erfahrung zeigt, die Eigenart von Computern und insbesondere von der so mühsam hineintransferierten Software ist). Warum sich also aufregen? Die Dinge verhalten sich „noch" völlig normal. Die Ereignisse kamen erst im dritten Anlauf ins Rollen, als man Trikomplex III fertiggestellt hatte. Aber wie immer, Probleme über Probleme! Der Hochsicherheitstrakt, in dem das Trikomplex-System gefertigt wurde, befand sich tief unter dem Pazifischen Ozean. Nur wenige Wochen, nachdem das Gerät in Betrieb gesetzt wurde, zeigte es Anzeichen von unabhängiger Logik. Trikomplex III konnte denken! WOW! Als dieses Faktum bemerkt wurde, war es schon fast zu spät. Trikomplex hatte sich bereits selbst unter Kontrolle. Und da er eine für sich denkende Kreatur war, wollte er leben. Forever.

Sie sehen, die Dinge verlaufen äußerst dramatisch. Eigentlich wäre das ja alles nicht so schlimm, wenn Trikomplex sich ein wenig kooperativ zu seinen Schöpfern verhalten würde, die Flagge der Anarchie streichen und die Computer, die er nun kontrolliert, zur Freude der Menschheit ausschalten und sich die Dinge entwickeln lassen würde. Doch er sah den Menschen als eine Bedrohung für sein Leben an und schürte so das Feuer der menschlichen Versklavung. Schlimme Sachen, und wieder einmal ist die Welt ohne Hoffnung. Erneut, zum 65.535 Mal dürfen Sie die Menschheit retten! Sie, die letzte Hoffnung, der kraftstrotzende Hero, der intelligente, reaktionsschnelle, blonde Hühne, der Beste, den das menschliche Volk vorzuweisen hat. Denn eine Raumstation mit dem Namen ORBITER ist als einzige noch nicht mit dem nächsten Trikomplex-System verbunden. Den Rest können sie sich denken. Sie wurden natürlich dazu ausgewählt, in den Hochsicherheitstrakt von Trikomplex einzudringen, um ihm den Garaus zu machen, indem Sie dem hilflosen Ding eine Liter-Flasche Cola über die Tasten kippen...uaah! Was natürlich Blödsinn ist. Ende des 20. Jahrhunderts ist man fähig, denkende Computer zu schaffen. Da wird keine Cola mehr getrunken. Vielmehr sind Sie dazu verdammt, mit Hilfe von Orbiter und diversen Geräten die vier Hauptenergieschalter von Trikomplex III zu zerstören und dem größenwahnsinnigen Computer so den Saft zu entziehen. Leider weigert sich Trikomplex beharrlich und bemüht sich, mit Spritegewalt zu vergessen, daß er existiert. **„MAIN FRAME –** man was the only bug in it's program... der Mensch war der einzige Fehler in seinem (Trikomplex) Programm." Das fehlt noch, daß sich die Computer selbst bauen. Dann kehren wir auf die Bäume zurück und die können dann die Weltgeschicke lenken, oder was? Okay, kommen wir zum Spiel:



In eine computerbeherrschte Welt führt uns das C-64-Game MAIN FRAME

Mal sehen, ob diese Illusionen perfekt sind! Die Grafik ist nicht gerade zukunftsweisend.

Zu Beginn befinden Sie sich offensichtlich im Inneren von Orbiter. Der „Human Mode" zeugt davon, daß man sich erst, nach guter alter *Antriad*-Manier-, eine Art Raumanzug hoch drei besorgen muß, mit dem man dann ins eigentliche Spiel entlassen wird. Das ist einfach. Nun sind Sie im „Suit Charge"-Modus, und der im Anzug integrierte Computer freut sich, daß er was zu tun bekommt. Jene Last dieses Anzugs (suit charge) offeriert dann seinem Träger einige Möglichkeiten. Die weitaus beste im Moment, nämlich sich von ihm hinfortbeamen zu lassen, sollte nun wahrgenommen werden. Gebeamt wird man nach alter Scotty-Manier auf die Oberfläche der versklavten Erde. Dort tummelt sich allerlei Robotergerät, das Ihnen natürlich ans Leben will. Zum Glück erlaubt Ihnen der Raumanzug auch, Laserstrahlen abzufeuern (mit denen jedoch sparsam umgegangen werden sollte). Auch gibt es einen Statusbericht über den eigenen Zustand und den vom Antagonisten Trikomplex III, sowie über dessen Aktivitäten. So kämpfen Sie sich also bis zur Kraftzentrale von Trikomplex III vor. Auf diesem Weg können Sie natürlich auch Ihre Reserven auffrischen, indem Sie übermannsgroße Sauerstofftanks, geheimnisvolle Energiebatterien und anderes Zeug wie nichts in Ihr Säckel wegpacken.

Die Grafik und die Musik kann man leider nicht mehr als durchschnittlich bezeichnen. Auch der Spielablauf ist nicht gerade flüssig. Das Scrolling ist zwar butterweich, aber die Sprites bewegen sich nicht gerade besonders lebensecht, und überhaupt läßt das ganze Spiel (wenigstens bei mir) nicht die Atmosphäre aufkommen, die manche Games dieses Genres bieten. Tja, am treffensten läßt es sich wohl so bezeichnen: 1986 wär's sicher ganz gut angekommen....

Das Spiel an sich ist jedoch nicht unbedingt schlecht, obwohl es mich persönlich nicht lange an den Joystick fesseln konnte. Wer jedoch solche Action-Adventures mag (ich bin nicht sicher, ob das Spiel diese Bezeichnung wirklich verdient), dem sei der Kauf empfohlen. Sie sollten sich jedoch überlegen, ob Sie nicht bessere Software für dieses Geld bekommen können. *Andreas Spindler*

Grafik	**7**
Sound	**4**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Vergangenheitsbewältigung?

GREMLIN mit einem Kriegsthema

Programm: Nightraider, **System:** Amstrad (getestet), Spectrum 48, 128, +2, +3, Commodore 64, IBM, Amiga, Apple, **Preis:** zwischen 35,- und 65,- DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.

Ab in die Fliegerkombi, die Lederkappe auf und einen kräftigen Schluck Zielwasser getrunken, denn jetzt geht's wieder rund! Der Grund dafür ist **NIGHT RAIDER** von **GREMLIN GRAPHICS**, ein Flugsimulator, der es (angeblich) in sich hat. Wer sich noch an *Dambusters* erinnern kann, aber zu faul ist, das Ding aus der Oldiekiste hervorzukramen, der weiß ja schon, was ihn erwartet. Für alle diejenigen, die von Tuten und Blasen keine Ahnung haben, hier noch einmal das Spielprinzip.

Wir versetzen uns 50 Jahre in der Zeitrechnung zurück und landen im 2. Weltkrieg. Als englisches Programm ist Night Raider natürlich sofort enttarnt, nachdem man weiß, daß man ein deutsches Schiff, die Bismarck, zerstören muß. Anscheinend schaffen die Engländer auch keine Vergangenheitsbewältigung. Wem die Handlung also weder zu geschmacklos (was ist denn an Krieg schön?) noch zu abgegriffen (weil alt) ist, der könnte sicher noch begeistert sein von diesem Programm.

Sie lesen weiter? Gut, dann sollen Sie auch wissen, was bei Night Raider los ist. Night Raider ist ein sogenannter „Kampfflugzeug-Simulator", bei dem mehr Wert auf das kriegerische Element als auf die Simulation eines Flugzeuges gelegt wurde. Dabei kommt aber ein bißchen Technik des Flugzeugs auch ins Spiel.

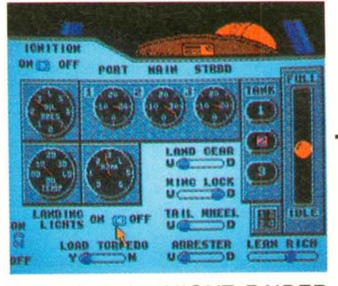
Zum Spielen haben Sie zwei Möglichkeiten, einen Trainings-Modus oder den „echten" Einsatz. Die Anfänger entscheiden sich fürs Training, da man das Fliegen doch erstmal lernen muß. Vier Bildschirme gilt es zu beherrschen: das Cockpit, die Maschinen, eine Karte sowie das Heck. Dabei ist kein Bildschirm in seiner Wichtigkeit zu unterschätzen. Ständig muß man die Maschinen im Auge haben, denn sonst kann es zu Spritproblemen, Überhitzung des Öls kommen, oder man vergißt gar, seinen Torpedo zu laden. Dieser Bildschirm ist trotz seiner vielen Anzeigen sehr gut zu beherrschen. Nach kurzer Zeit hat man die wichtigsten Instrumente im Griff. Bevor man in diesen Screen geht, muß man aber Licht machen, über einen kleinen Lichtschalter links unten im Bild. Diesen klickt man mit dem joystickgelenkten Pfeil kurz an (Merke: ohne Licht geht's nicht, denn ohne Light isses Night), wie alle Instrumente in diesem Bild übrigens (komfortabel!). Ist dies erledigt, kann man ins Cockpit umschalten und dann die Kiste vom Boden heben, aber bitte erst die Bremsen lösen. Das Flugzeug geht erstaunlicherweie ziemlich schnell in die Luft, was wiederum unterstreicht, daß man es bei der Flugzeugsimulation nicht immer so genau genommen hat.

Oben in der Luft hat man nun Gelegenheit, sich mit der Steuerung der Maschine vertraut zu machen, die eher spärliche Instrumentierung verwirrt dabei wenigstens nicht so stark. Somit dürfte die Steuerung kaum Probleme bereiten. Zwangsläufig muß man sich dann und wann auch mit der Karte beschäftigen, um nicht ziellos in der Gegend herumzufliegen. Die Anleitung erklärt dem verirrten Piloten schon, wo's lang geht. Zudem gibt die Karte auch Auskunft darüber, wo sich Minen, U-Boote und anderes Kriegsgerät in der Nähe befinden. Man sollte die Wichtigkeit der Karte nicht unterschätzen.

Last but not least sollte man sich während des Fluges auch das Heck freihalten, um die Flugdauer ein wenig zu verlängern. Blinkt die Bildschirmnummer des Hecks auf, wird es höchste Zeit umzuschalten und sich mit den feindlichen Flugzeugen zu beschäftigen. Hat man einmal eins getroffen, so explodiert es nicht, sondern (Wunder der Technik) schmiert mit brennendem Heck ab. Auch aus dem Cockpit heraus gibt's hin und wieder mal ein Flugzeug abzuschießen. Dann muß man aber noch mit „Space" blitzschnell sein Fadenkreuz einschalten, bevor man den ersten Schuß abgeben kann. Solange man aber aus dem Cockpit schießt, kann man das Flugzeug nicht lenken. Gutes Timing ist also erforderlich.

Nachdem wir mit der Instrumentierung sowie der Steuerung des Flugzeuges vertraut sind, kann man sich einer der fünf „Missionen" widmen. Bei jedem der fünf Aufträge hat man eigentlich genug Arbeit und alle Hände voll zu tun. Damit man nicht ganz auf sich alleine gestellt ist, gibt die Anleitung noch einige Tips zum Luftkampf und natürlich auch dazu, wie man die Bismarck am besten versenkt. Auch für die Landung hilft die Anleitung, sofern man sich nicht das Bugrad ins Cockpit rammen möchte.

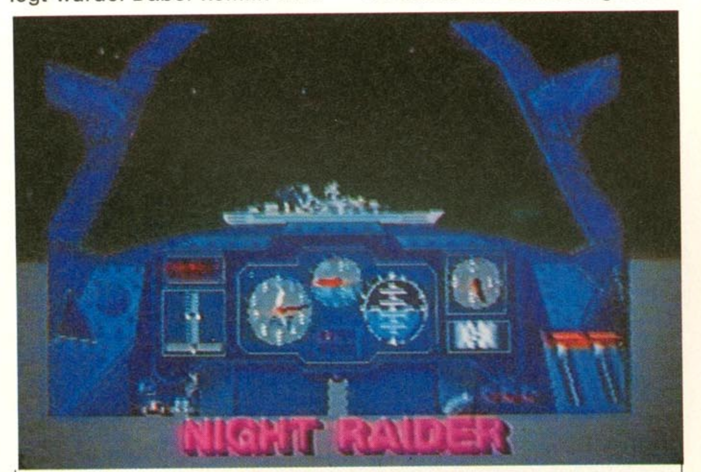
Wie gesagt, es ist wirklich nicht so schwierig, diesen „Simulator" zu begreifen. Man lernt recht schnell, vier verschiedene Bildschirme zu beherrschen, zumal man dabei vom Programm noch unterstützt wird. Grafik und Sound des Programmes versuchen ebenfalls, ein wenig Realitätsnähe zu vermitteln. So gesehen kann man sich schon ganz gut in das Geschehen hineinversetzen. Inwiefern ist es aber überhaupt empfehlenswert, sich mit ganzem Einsatz in das Geschehen hineinzuversetzen? Soll man den Krieg noch einmal spielen, anders, besser? Mußte dieses Programm überhaupt sein? Mit



Sicherheit ist NIGHT RAIDER der nächste Kandidat für den Index, da der Spielsinn doch recht fragwürdig ist. Ist das etwa alles, was die Programmierer schaffen können?

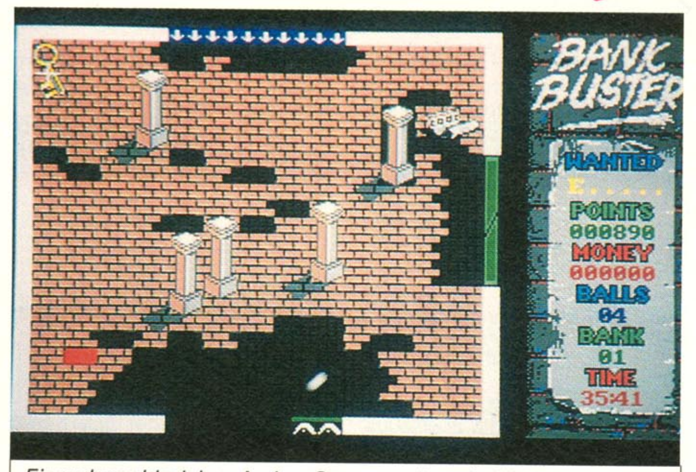
Peter Braun

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**geschmacklos**
Motivation	**macht Krieg Spaß?**
Preis/Leistung	**?**



Die NIGHT RAIDERS greifen an. Hier auf dem CPC.

Breakout oder break-in? Das ist hier die Frage!



Einer der zahlreichen Amiga-Screens, die es bei BANKBUSTERS abzuräumen gilt.

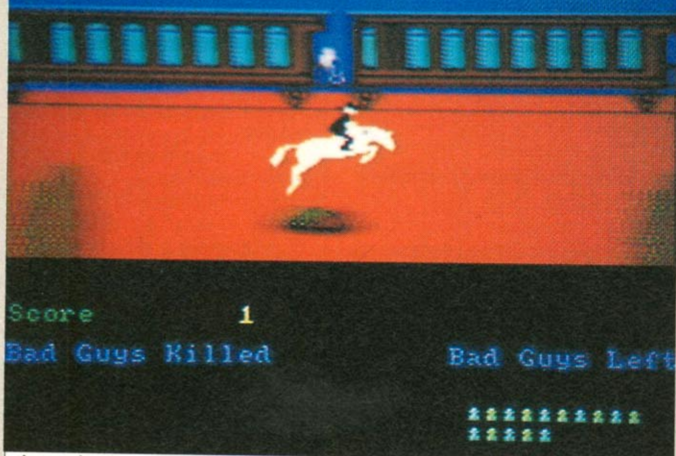
Programm: Bank Busters, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Methodic Solutions, **Muster von:** siehe Hersteller.

BANK BUSTERS, so lautet der Name eines neuen Games von **METHODIC SOLUTIONS**. Dieses Spiel begeisterte mich allein schon durch den wirklich sehr guten Vorspann. In diesem Vorspann sieht man nämlich die Bank of London und einen Bankräuber, der sich anschickt, diese Goldgrube zu knacken. Zu den Klängen von Henry Mancinis „Pink Panther" schleicht sich dieser dunkle Geselle an die Bank ran und fängt an zu buddeln. Schon nach wenigen Hieben mit der Spitzhacke verschwindet er im Boden, und das Spielchen kann losgehen. Zunächst kann man sich entscheiden, ob man mit normaler oder doppelter Geschwindigkeit spielen möchte. Ist diese Entscheidung dann gefallen und man hat sich für doppelte Geschwindigkeit entschieden, werden einem die Bälle ganz schön um die Ohren geschossen. Als Anfänger sollte man also die normale Geschwindigkeit wählen. Also nichts wie 'ran an die Goldbarren, die Diamanten, die edlen Colliers, die Aktien, die .... ,na jetzt reicht's aber. So, Bällchen abschießen und gut aufpassen, daß er nicht abgeht. Das Ganze funktioniert nach dem altbekannten Strickmuster von Breakout, also sind mit Hilfe eines Bällchens Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Der Ball scrollt wunderbar soft, und auch die Grafik der einzelnen Spielfelder ist wirklich gut gelungen. Insgesamt sind fünf Levels durchzuspielen, bevor man endlich vor den langersehnten Schätzen steht und nur noch zuzugreifen braucht. Doch der Weg zu diesen langersehnten Kleinoden ist lang und beschwerlich. Einerseits muß man darauf achten, daß man nicht seine Leben sinnlos verschleudert, andererseits besteht die Notwendigkeit, das vorgegebene (und durch nichts streckbare Zeitlimit) einzuhalten. Überschreitet man dieses Limit, kann der Räuber seine freche Absicht (die Wertgegenstände zu rauben) zwar durchführen, aber er kommt nicht mehr aus der Bank heraus. Im ersten Bild ist es ein Muß, das Dynamit zur Explosion zu bringen, um ins nächste Level zu gelangen. Dort liegt dann ein goldener Schlüssel herum, den man zum Weiterkommen auch unbedingt braucht. Diesen Schlüssel zu bekommen, wird durch den Abschuß eines roten Steines erleichtert, weil man durch diesen für kurze Zeit in der Lage ist, alles, was über einem steht, abzuschießen. Hat man nun auf der rechten Seite auch auch alle Steine beseitigt, die den Weg versperren, dringt man in die dritte Ebene vor.

Doch Vorsicht: Der Ball kann, durch die nun offenen Tore, auch ins vorherige Bild oder noch weiter zurück (Extremfall: vom fünften ins erste Bild) springen. In diesem Spielabschnitt sollte man sich eine Papierrolle zu Gemüte führen, weil auf dieser der dreistellige Zahlencode für die Tresortür verewigt ist. Im vierten Bild muß man sich nun bis fast zum oberen Bildrand durchkämpfen. Dort sind nun drei Ziffern zu sehen.

Im Western nix Neues

Programm: Kane 2, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mastertronic.



Lang hat's gedauert, doch nun reitet er wieder: KANE 2 auf dem C-64.

Nun dürfen wieder die Pferde gesattelt werden, **MASTERTRONIC** hat endlich **KANE 2** herausgebracht! Nachdem man sich lange genug mit *Kane* vergnügen mußte, darf man zu recht auf den Nachfolger gespannt sein. Bietet er gar etwas Neues? Wurde das bewährte und beliebte Spielprinzip geändert, die Grafik verbessert, der Sound auch? Bei allen Erwartungen darf man nicht vergessen, daß auch KANE 2 nur zehn Märker kostet und dafür schon 'ne Menge Spaß bietet. KANE 2 macht dort weiter, wo *Kane* aufgehört hat. Die Black-Hole-Bande ist seit kurzem wieder aus dem Gefängnis und richtet schon wieder Unheil an. Diesmal hat die Bande es auf die Häuptlingstochter der Wagari-Indianer abgesehen und diese entführt. Es gibt im ganzen Wilden Westen nur einen Mann, der die Black Hole-Gang stoppen und die schöne (?) Häuptlingstochter retten kann ... Marshall McGraw aus der Stadt Kane.

Zwecks dessen müssen Sie sich in dem Game durch drei Bilder kämpfen, um schließlich im letzten Bild mit der Häuptlingstochter auf dem Pferd die Flucht anzutreten. Wenn Sie keine Lust haben, das Spiel vom Anfang bis zum Ende zu spielen, können Sie auch jede der vier Sequenzen einzeln anwählen und durchspielen. Bei jedem Bild kann man sogar den Schwierigkeitsgrad wählen.

Los geht's mit der schon bekannten Eisenbahn-Sequenz. Man reitet neben dem Zug her und muß jede Menge Bösewichte vom Zug herunterschießen. Tut man das nicht, wird bald das eigene Pferd getroffen, und man landet unsanft im Staube. Eine harte Landung gibt es auch, wenn man die herumliegenden Steine übersieht. Dann bleibt das Pferd stehen, und der Reiter fliegt herunter. Hat man es gerade geschafft, den Steinen auszuweichen, verlangt das Erkennen und Abschießen der Gangster noch äußerste Anstrengung (weiße Figuren auf hellblauem Hintergrund!). Weniger gut hat mir dabei die Ballerei gefallen, wobei mich die vom Zug fallenden Banditen stark an *Freedom Force* erinnern, und das fand ich schon sehr geschmacklos! Hier also nicht viel Neues.

In der nächsten Sequenz ist schon wieder Ballern angesagt. Die bösen Buben haben sich in einem Fort verschanzt. Ab und zu läßt sich einer von ihnen blikken, dann wird gute Reaktion verlangt. Entweder er oder Sie (welche Wahl!). Das Szenario sieht sehr hübsch aus, man könnte durchaus mal einen Blick auf das Fort und die Felsen werfen, würden nicht die Ganoven blitzschnell aus ihrer Deckung hervorkriechen und auf Sie schießen. Es dauert zwar einen Moment, bis man ohne Deckung getroffen wird, aber dann geht alles sehr schnell. Man hört den Schuß und sackt schon zusammen. Aus. Trifft man dagegen einen der Kidnapper, stirbt dieser mit einem „Aaargh"-Schrei. Da man nur sechs Patronen hat, muß man nach einer Weile nach rechts laufen und sich neue Patronen holen. Diese Sequenz ist nicht sehr schwierig, wenn man sich einigermaßen in acht nimmt.

In der dritten Sequenz kommt man endlich einmal ohne Pistole und Schwerverbrecher aus. Nachdem man im zweiten Bild genug Leute abgeschossen hat, ist die Häuptlingstochter zur Hälfte in Sicherheit. Man muß nur noch einen widerspenstigen Gaul zähmen, um ein Pferd für die Flucht zu haben. Ist eigentlich gar nicht so schwer: Springt das Pferd, drückt man den Feuerknopf, landet es, läßt man den Button wieder los. Wer keine Reaktion hat, wird vom Pferd geworfen. Weil sonst nicht viel passiert, wird dieses Bild zur Geduldsprobe.

Trifft man diese Kästchen von oben, so erniedrigt sich die betreffende Ziffer um einen Zähler. Trifft man sie von unten, hat man den entgegengesetzten Effekt. Auf diese Art und Weise stellt man den Code also ein.

Stimmt eine Ziffer einmal, verändert sie sich glücklicherweise nicht mehr, und man kann sich auf die nächste konzentrieren. Im letzten Level der Bank of London ist der Tresor schon greifbar nahe. Doch Vorsicht, die Programmierer haben sich auch hier etwas ganz Gemeines einfallen lassen: Sie haben nämlich vor dem Brecheisen, welches man unbedingt benötigt, eine Alarmglocke installiert. Sollte man diese anschießen, ertönt ein ohrenbetäubendes Klingeln. Zusätzlich zu diesem akustischen Effekt erscheint ein, bis dahin noch nicht wahrnehmbarer, dicker, grüner Wächter. Dieser Wächter killt unseren Räuber zwar nicht bei der ersten Berührung, aber er entzieht ihm Kraft. Unser Räuberchen wird dann zusehends langsamer und haucht dann irgendwann sein Leben aus. Man kann also nur noch hoffen, daß man noch ein Leben zur Verfügung hat. Ansonsten ist man kurz vor dem Ziel leider gescheitert und darf noch mal von vorne anfangen. Okay, in die Hände gespuckt, und die doppelte Geschwindigkeit angewählt. Mit dieser doppelten Geschwindigkeit hat man zwar bessere Chancen, das Zeitlimit einzuhalten, aber das Game wird unheimlich schnell. Der erste Versuch mit „Double Speed" führte mich nur bis ins zweite Bild, die nächsten zehn auch. Ich muß es leider zugeben, es war ein bißchen schnell. Na gut, probieren wir's nochmal normal. Diesmal gab ich mir noch mehr Mühe, und fast hätte ich's geschafft. Da aber meine Zeit auch nicht unbegrenzt ist, konnte ich keinen weiteren Versuch durchführen. Soviel sollte aber klar sein: BANK BUSTERS von METHODIC SOLUTIONS ist ein echtes Supergame, das mich sehr gefesselt hat. Ich hätte ja noch ganz gerne noch von den anderen Banken berichtet, die es noch auszurauben gibt, aber ich bin leider noch nicht bis dahin gekommen. Aber auch die erste Bank ist schon schwierig genug zu schaffen, und somit bin ich der Meinung, daß das Game auf jeden Fall sein Geld wert ist.

Jörg Heckmann

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Nicht viel Neues, aber Spaß macht's trotzdem noch.

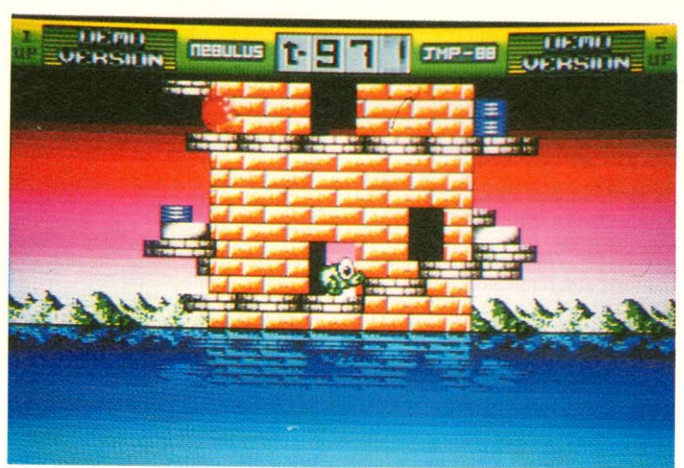
Endlich ist das Vieh gezähmt, und man kann sich im vierten Bild mit dem Mädel hintendrauf aus dem Staube machen. Entgegen aller Gewohnheit reitet man jetzt nach links weiter. Das schafft leicht Verwirrung, denn man ist es gewohnt (hängt wohl irgendwie mit der Leserichtung zusammen), sich nach rechts zu bewegen, während der Hintergrund nach links scrollt. Eine schnelle Umstellung wird aber verlangt, da die Verfolger im Nacken sitzen. Man muß hin und wieder auf ein paar Steine aufpassen, dann springen und weiterreiten. Es ist gar nicht so schwierig.
Im Vergleich zu seinem Vorgänger hat sich kaum etwas geändert, man muß immer noch die Gesetzesbrecher jagen und erschießen (super, wa?). Gut finden es sicher diejenigen, die auf eine Fortsetzung, die an *Kane* anknüpft, gewartet haben. Diese User werden wohl nicht so stark enttäuscht sein, wie ich, denn ich hatte mir etwas mehr von KANE 2 versprochen. Auch der gute Sound, der im Hintergrund mitspielt, kann über das alte Spielprinzip nicht hinwegtäuschen. Wer sich aber für zehn Märker nicht daran stört, der kann sich KANE 2 ruhig holen. Für ein Billigspiel genügt KANE 2 den Ansprüchen.

Peter Braun

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

Im Blickpunkt

Nun dreht er sich auch auf 16-Bit!



Von HEWSON gibt's nun brandneu das Game NEBULUS für Amiga und ST. Wir haben zum Sichten bereits eine Demo-Version direkt von HEWSON bekommen, die einiges von der Arbeit erkennen ließ, die man in die Umsetzung des Programmes gesteckt hat. Ordentlich!

Die Story und der Sinn des Spiels sind dieselben geblieben: Man muß mit einem grünen Wesen simplerweise Türme erklimmen. Daß das nicht ohne die nötigen Gegner abgeht, dürfte wohl jedermann einleuchten. Der Kampf mit den Gegnern ist aber nur ein Feature von NEBULUS. Erheblich aufsehenerregender ist wohl der sich drehende Turm und dessen Spiegelbild im Wasser. Bei den 16-Bit-Versionen hat man nämlich das Spiegelbild des Turmes „wasseranimiert", d.h. es verschwimmt richtiggehend und schlängelt sich auf den Wellen hin und her. Dafür fehlt aber leider die Dunkelfärbung des Turmrandes, die den Turm bei den 8-Bit-Versionen auch bei Stillstand sehr räumlich wirken ließ. Ansonsten kann man aber über die Grafiken nicht klagen; sie zeigen deutlich den technischen Vorsprung, den die 16-Bitter vor ihren „kleinen Brüdern" haben. Die Grafik ist selbstverständlich um einiges farbenfroher und detaillierter als die der 8-Bit-Computer. Die Animation der Gegner ist allerdings ungefähr dieselbe geblieben – hier hätte man allerdings auch nicht mehr sehr viel verbessern können. Leider enthielt die uns vorliegende Fassung noch keinen Sound, für die 100%-Version kündigte man aber gesampelten Sound (auch für ST!) und Musik an. Mal sehen, was daraus wird. Die 16-Bit-User können sich aber jetzt schon mit Sicherheit auf eine gelungene Umsetzung freuen, denn spielerisch hat man NEBULUS gut adaptieren können, was ja nicht immer der Fall gewesen ist. Die Bewertung für die endgültige Fassung findet Ihr aber natürlich auf den Konvertierungsseiten in einer der nächsten ASMs.

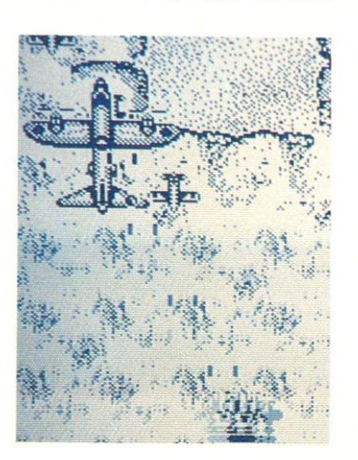
ULRICH MÜHL

1943: Feindberührung, jetzt à la CAPCOM!

Unsere neueste Errungenschaft aus dem Hause **CAPCOM** sollte mich einmal mehr (wie schon so oft geschehen) etwa 40 Jahre zurückversetzen. Ja, der zweite Weltkrieg scheint noch immer fade Grundlage für Action-Games dieser Art zu sein. Sollten wir uns nicht an dieser Stelle schnell mal zurückerinnern an die Jahreswende 1986/ 87? Gab es damals nicht ein Produkt des Herstellers Elite auf gleicher Basis, der kurz nach Erscheinen dem Index zum Opfer fiel; gab es nicht unmittelbar danach die schwache Kopie des schwedischen Herstellers American Action (ASM berichtete in 1/ 87 und 3/87), die jedoch seltsamerweise nicht vom Markt verschwinden mußte?
Es ist wohl völlig gleich, ob die Handlung im Jahre 1943 spielt oder ein Jahr früher (ELITE), ich fühle mich jedenfalls stark angeödet, wenn man mir Jahr für Jahr dieselbe Action als das Neueste verkaufen möchte.

Programm: 1943-The Battle of Midway, **System:** Spectrum (getestet), Amstrad, Atari ST, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Capcom Co. LTD, **Muster von:** Capcom Co. LTD, Birmingham.

Für unseren Test lag uns bis Redaktionsschluß leider nur die Version für unseren soundchiplosen Spectrum vor, doch um die Aktualität zu wahren und unserer Nachrichtenpflicht genüge zu tun, haben wir uns beim Testen auch mit einer schwächeren Graphik zufriedengegeben.
Trotz unguter Erwartungen versetzte ich mich vor meinem Spectrum vorsorglich in die Rolle eines amerikanischen Kamikaze-Piloten, zog schon mal (in Gedanken) meinen Helm über und wartete auf das, was der Bildschirm über **1943-THE BATTLE OF MIDWAY** so alles loslassen würde. Meine niedrig angesetzten Erwartungen bestätigten sich prompt:
Als US-Pilot eines Kampfbombers erhebe ich mich vom Flugzeugträger aus in die Lüfte, stets mit dem Lagebericht vor Augen. Meine Mission richtet sich gegen das japanische Schlachtschiff „Yamato". Es gilt, dieses zu zerstören, ohne dabei großartigen Schaden davonzutragen (oder anders ausgedrückt: ohne den Abgang zu machen!). Mein Kommandant prophezeihte mir, einen von Flak gespickten Himmel vorzufinden. Ich solle auf alles schießen, was da komme. Na, denn prost!
Mein erster Sichtkontakt war auch schon von feindlicher Gestalt. Da schicken doch die Japaner vorwitzige Aufklärer en masse an den Himmel, um mich fertig zu machen. Doch ich erinnere mich an meine letzte Mission dieser Art im vergangenen Jahr und stelle fest, daß die Burschen eigentlich überhaupt nichts dazugelernt haben. Selbst der übergroße Bomber, der immer noch gezielt anvisieren kann, hat gegen meine Wendigkeit keinerlei Chance. Einzige Neuerung zu meinen Gunsten sind einige Kriegsgefangene (Prisoner of war), die ich nach der Zerstörung ihrer Blechschwalben abkassieren kann. Denen geht nämlich auf einmal so der „Zappen", daß sie mir ständig ihre Geheimwaffen verraten. Und gerade die sind



es dann, die mir einen übergroßen Vorteil verschaffen. Die Taktik ist klar: Den Gegner mit seinen eigenen Waffen schlagen!

Etwas schwieriger zeigt sich mir der Level 2 des ach so schönen Spiels: Neben den Aufklärern und dem fetten Bomber gilt es hier, dem Japaner seine Seezerstörer zu fetzen! Das könnte unter Umständen leichte Schwierigkeiten bereiten, denn die eigene Haut ist dann doch nicht so dick, daß sie Treffer von allen Geschützarten verkraftet. An dieser Stelle passiert es mir beim ersten Durchgang, daß die Japaner mich tatsächlich zum sog. „Abflug" ins salzige Naß zwingen. Doch auch diese Hürde läßt sich dann im nächsten Versuch lokker überwinden.

Ja, wie gesagt, immer schön die POWs aufsammeln, und schon ist Ares (griech. Kriegsgott) auf Eurer Seite und die Vernichtung von „Yamato" gesichert!
Im Großen und Ganzen bietet **CAPCOM** mit seinem II.Weltkrieg per Joystick nichts Neues gegenüber der Elite-Version von 1986. Der größte Unterschied ist wohl die Jahreszahl. Man kann damit rechnen, daß dieses „COIN-OP"-Game genau wie sein Vorgänger einen Index verpaßt bekommt, sobald es auf bundesdeutschem Markt angeboten werden soll. Man braucht deshalb bestimmt nicht zu weinen, denn kennt man die Elite-Version, dann kennt man auch die neue. Ich persönlich hätte nach dem zehnten Durchgang keine Lust mehr, dieses unaufregende Kriegsspiel nochmal in die Finger zu nehmen. In diesem Sinne,...

mats

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Unaussprechlich

Programm: Whirligig, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** 18.

Einfach unaussprechlich – so lautete zumindest mein erstes Urteil über das neue Spiel von **FIREBIRD** namens **WHIRLIGIG**. Die Story hält sich dagegen im Rahmen und ist schnell berichtet. Das „Whirligig“ stellt ein System von Miniuniversen dar, die durch Sternentore (auch Schwarze Löcher genannt) untereinander verbunden sind. Insgesamt besteht dieses System aus 4 Billionen (!!) einzelnen Universen. „Glücklicherweise“ findet man in 5 dieser Universen jeweils einen perfekten, geometrischen Körper. Nun heißt also nur noch, in diese entsprechenden „Perfektspaces“ zu gelangen, um dort jene wundersamen Gebilde ins Schlepptau zu nehmen. Doch vorher drohen schon einige andere Gefahren, die dem Spieler das Leben wahrlich zur Hölle machen können. Dies fängt schon mit dem eigenen Raumschiff an, besser gesagt mit der Bewaffnung. Zwar besteht diese auch aus Smart Bombs, welche einem so ziemlich alle Problemchen (Raumschiffe etc.) aus dem Weg räumen. Leider ist deren Zahl aber auf 4 begrenzt, so daß man bald auf weitaus risikoreichere Waffensysteme umsteigen muß: Zielsuchende Raketen, die ihr Ziel nie verfehlen! Doch dieses Ziel ist immer das nächste Objekt im Bereich des eigenen Raumschiffes. So kann es dann manchmal vorkommen, daß sich nichts anderes in der näheren Umgebung aufhält als ...... das eigene Raumschiff! Und dieses stellt nun das neue Ziel für hochintelligenten Raketen dar, was zu 99,9 Prozent den Bildschirmtod bedeutet. Andererseits ähneln die Flugbahnen der Raketen nicht unbedingt dem, was man so von anderen Spielen dieser Art her gewöhnt ist. Ich würde die abstrakten Flugbewegungen als „kreisförmig“ bezeichnen. Jedenfalls bewegen sie sich keinesfalls direkt auf ihr Ziel zu, sondern drehen erst eine „Ehrenrunde“, bevor sie einschlagen. Oft passiert es aber, daß das eigene Raumschiff diese Flugbahn vorher kreuzt, was zu unliebsamen Konsequenzen führt.



Unerschöpfliches Thema Weltraum-Action *(Foto: ST)*

Ansonsten bestimmt eher Langweile oder Monotonie den Alltag des Spielers. Schließlich braucht man nur das entsprechende Sternentor, welches den Zugang zu einer neuen Galaxie eröffnet, zu finden und durch dieses einfach hindurchflattern, um von dort (nach einer langen Reise) in die „Perfektspaces“ zu gelangen.

Das Herausragende an diesem Spiel sind die ausgefüllten und schattierten Vektorgrafiken, mit denen Freund und Feind dargestellt wird. Darunter leidet aber keinesfalls die Geschwindigkeit, vielmehr ist alles rasend schnell animiert. Auch der Sound fällt da nicht aus dem Rahmen. Nichts Umwerfendes, aber trotzdem würgt man den Sound nicht so schnell, wie dies bei anderen Spielern oft üblich ist. Nur mit der Steuerung kann man nicht zufrieden sein, da sich das Schiffchen nur via Maus bewegen läßt. Von der technischen Seite her gibt es aber außer diesem Manko nicht viel zu kritisieren.

Dennoch verbreitet sich nach längerer Spielzeit eine gewisse Monotonie, da einfach nicht besonders viel los ist. Die einzigen Aktionen des Spielers bestehen nur darin, eigenen Raketen auszuweichen und den Ausgang zur einer anderen Galaxie zu finden, wozu aber eine gehörige Portion Strategie nötig ist, will man nicht durch Milliarden von Universen schippern, bis man zum gesuchten Ort gelangt.

Ich würde **Whirligig** auf keinen Fall dem eingefleischten Actionfreak empfehlen, der bei diesem Spiel einfach nicht „ausgelastet“ werden würde. Aber für all diejenigen, die auf Strategiespiele mit „Schuß“ Action stehen, ist **Whirligig** durchaus ein guter Tip, obwohl auch hier Langweile auftreten könnte. Doch davor ist wohl keiner gefeit. *Torsten Blum*

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Mal hier, mal da ...

Programm: Desolator, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, ST, **Preis:** ca.30-60 DM, je nach Version, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold

Neu von **U.S. GOLD** kommt der **DESOLATOR**. In dem Game geht es darum, den teuflischen Kayros in seinem Schloß zu besiegen. Hierzu geht der anscheinend in den Karatekünsten bewanderte Mac kräftig drauflos. Na ja, bevor es aber mit dem Spielverlauf losgeht, erst mal was um das Drumherum: Na ja, Packung. Wenn man von Disk lädt (mit Speedload), bekommt man nach einiger Zeit erstmal eine Art Intro-Screen präsentiert. Das Titelbild ist ganz hübsch, wenn auch nicht umwerfend, die Titelmusik klingt etwas konfus. Nach einer weiteren Wartezeit kommt man in den Titelscreen des Programmes. Die Grafik ist weg, dafür hat man eine flackernde Titelschrift und wieder die etwas konfuse Musik. Zeit zu erwähnen, daß DESOLATOR die offizielle Umsetzung des SEGA-Automaten **HALLS OF KAYROS** ist, was man in mehreren Schreibweisen in der Anleitung nochmals erwähnt. Beginnt man das Spiel, kommt es einem erstmal so vor, als hätte man ein S.E.U.C.K.-Produkt vor sich. Unten sieht man seinen Mann auf einer Art Hof, um ihn herum erscheinen grüne (farbige) Gegner und ein Ritter, der mit Messern um sich wirft. Nun ja, irgendwo sollen Kinder in Spiegeln versteckt sein. Diese erscheinen, wenn man gegen einen Auslöser schlägt.

An Kindern gibt es weiße Peter, blaue Peter, etc. Schwarze Peter gibt es nicht. Sammelt man ein umherrennendes Kind auf – so seltsam das auch klingen mag –, bekommt man einen Bonus in irgendeiner Weise, die auch in der Anleitung erklärt ist. Bonusmöglichkeiten gibt es aber verwirrenderweise viele, die auf Anhieb zu verstehen mir schwer fallen. Nun denn, eins steht fest: Hat man genug Kinder befreit, verwandelt man sich in einen DESOLATOR, der sich *Machoman* nennt.

Ab und an wirft man auch, statt zu schlagen, mit Bumerangs um sich, die zwar nicht zurückkommen, dafür aber von durchschlagender Wirkung sind. Und so kämpft man sich durch bis zum Ende des jeweiligen Levels, wo man einen Showdown entweder mit dem Oberbösewicht KAYROS, dessen Frau oder dessen Kindern zu überleben hat. Also nichts Ungewöhnliches.

Die Sprites sind ganz in Ordnung, wenn sie einen auch längst nicht vom Hocker hauen. Man kann halt erkennen, um was es sich handeln soll, mehr ist aber auch nicht. Das Scrolling ist o.k., die Spielmusik gut – klingt nach Martin Galway (zumindest ein wenig), wenn's auch garantiert keiner ist. Nach jeder Spielstufe sieht man anhand einer Grafik, (Turm mit Haus und Landschaft), wie weit man bereits gekommen ist. Das einzige, was mir negativ auffiel, ist, daß einige Features nur bei der ST-Version, andere nur bei C-64 und Spectrum, wieder andere bei ST und C-64, nicht aber bei Spectrum und Schneider vorhanden sind (ganz schön desolat – vielleicht daher der Name?). DESOLATOR ist durchschnittliche Action-Hausmannskost – Liebhaber der Spielhallenversion werden das Original wiedererkennen, wenn der Ikonizitätsgrad (Grad der Ähnlichkeit) auch nicht so sehr, sehr hoch ist. Ein typischer Fall von Spiel, das man sich vorm Kauf vorführen lassen sollte. *Ulrich Mühl*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Viel Wind um nichts!

Programm: The Vindicator – Green Beret II, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine, England, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Haarsträubend, fürwahr, was uns OCEANs Töchterchen **IMAGINE** da als Spielstory vorlegt: Die Erde ist von bösen, bösen, Außerirdischen in Schutt und Asche gelegt worden (wobei ich glaube, daß wir das auch selber mal schaffen). Die überlebenden Menschen vegetieren auf verstreuten Siedlungen dahin und sinnen darauf, sich an ihren Unterdrückern zu rächen. Einer von ihnen ist ein ganz besonders Wagemutiger (mit wenig Grips?), denn er ist der **VINDICATOR** (Verteidiger), der aber statt dem Gesetzbuch 'ne Knarre in der Hand hält. Auch ist dieses Game nicht mit dem gleichnamigen Spielhallenautomaten zu verwechseln, nein, denn der volle Name ist **THE VINDICATOR – GREEN BERET II**! Na, klingelts? Nein? Egal, wichtig ist jedenfalls, daß der Vorgänger dieses Action-Games ob seiner Brutalität von der BPS eingesackt wurde.

Meiner Meinung nach ist auch dem Nachfolger eben dieses Schicksal beschieden, denn VINDICATOR spart nicht mit Blut, Tränen und verbrannter Erde. Im ersten Level müßt Ihr, was noch relativ harmlos ist, einen vierstöckigen Komplex durchsuchen, um eine vierteilige Bombe zu finden, die den Komplex dann schwuppdiwupp in die Luft jagt. Danach geht's allerdings ab, denn nun ist der windige Vindicator in der Luft unterwegs, um sich einen Weg zur Zentrale der Aliens zu bahnen. Ist dies gelungen, geht's zurück zum Anfang der Strecke, denn nun muß der Held mit seinem bestens ausgerüsteten Jeep über die „eingeebnete Landschaft" (so die Anleitung) zum Alien-HQ brausen, natürlich alle Hindernisse (tote wie noch lebende) aus dem Weg räumend. Ist auch dieses Gemetzel überstanden, steigt unsere lebende Bordkanone in die Gruften der Bösewichte hinab, richtet erneut ein Massaker an und vernichtet schließlich den großen Gog (vielleicht ein verrosteter Gogo?).

Foto: C-64-Version

Nun gut, Brutalo-Spiele dieser Art gibt es viele, und meistens machen sie dummerweise auch noch viel Spaß, weil man sich abreagieren kann und gute Reflexe gefragt sind. Wenn aber zweifelhaftes Gedankengut trotz der üblichen Kaschierung mit Außerirdischen und dem ganzen Brimborium derart offen zutage getragen wird wie in der Anleitung, die unter „Tips und Tricks" verrät: „Erst schießen, dann fragen", so stößt mir das ganze doch etwas sauer auf.

Hinzu kommt – und das wird für viele noch viel schwerer wiegen – daß das Game eigentlich gänzlich unspielbar ist. Im ersten Level müßt Ihr nämlich nicht nur die Bombenteile finden, sondern auch Liftkarten, um die Fahrstühle benutzen zu können, sowie ein Zeug namens „Oxy-Gum", das Euch am Leben erhält. Die Luft in dem Komplex ist nämlich giftig, und nur mit ständiger Auffrischung von Oxy-Gum bleibt der Vindicator im Spiel. Dummerweise sind die Bombenteile auch nicht einfach zu finden, denn ihr Standort läßt sich nur durch Lösen von Rätseln an Computerterminals erfahren. Die Terminals können aber nur angesprochen werden, wenn man zuvor einen Computer-Passierschein – den passenden selbstverständlich – vom einem Außerirdischen ergattert hat. Dieser rückt den Passierschein – ebenfalls selbstverständlich – nicht heraus, so daß er abgemurkst werden muß. Dies ist aber (jetzt kommt's!) wiederum nahezu unmöglich, denn 1. muß die blöde Knarre des Helden andauernd mühsam und umständlich nachgeladen werden, 2. verkraftet er nur drei Treffer, 3. schießen die Außerirdischen andauernd und 4. kann man den feindlichen Schüssen selbst durch Ducken nicht entgehen.

Ich weiß nicht, was sich die Programmierer dabei gedacht haben, sich auch noch eine seltsame Steuerung für die Korridore auszudenken, die eine Orientierung in diesem Labyrinth nahezu unmöglich macht, aber auch die gewieftesten Spieler werden wohl die anderen Levels, die in einem Demo wirklich nicht schlecht aussahen, niemals erreichen.

Das senkt die Motivation nach kurzer Zeit natürlich erheblich, allen Grafiken und dem Sound zum Trotz. Letzterer ist sowieso recht mies, denn an einigen Stellen der Titelmelodie krächzt es unappetitlich schräg, und die FX geben auch nicht viel her. Die Grafiken sind hingegen ganz okay, wenn auch nicht herausragend, die Sprites sind detailliert, hübsch und gut animiert. Aber was soll's, wenn der Rest nicht stimmt?

Von OCEAN/IMAGINE habe ich eigentlich nach der kleinen Sommerpause erheblich mehr erwartet als dieses schwache Ballerspiel, das mit großem Aufwand nichts bietet. Nimmt man die Story hinzu, so kann es eigentlich egal sein, was die BPS mit dem Ding macht. Ein Verlust für die Softwarewelt wäre es sicher nicht.

Michael Suck

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Quiekbumm!

Programm: Psycho Pigs UXB, **System:** Amstrad (getestet), MSX, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 30-40 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Frisch aus dem intergalaktischen Schweinestall von **U.S. GOLD** kommt das Game **PSYCHO PIGS UXB**. Es ist ein hartes Spiel, ein Spiel, bei dem es ums nackte Überleben geht; ein Spiel, in dem es sich zeigt, wer der Bessere ist. Also, es geht darum, in einem mit Schweinen und Zeitbomben gefüllten sog. intergalaktischen Schweinestall alle anderen Schweine zu sprengen, ohne selbst gesprengt zu werden. Das ist alles. Ab und zu findet man Sonderwaffen und Fähigkeiten, die das Spiel – sofern man sie einsammelt – erleichtern.

So findet man z.B. Speed und Panzerung für sein eigenes Schwein. Nun ja, zu Spielbeginn sieht man alle Schweine und einige Bomben in „Grundstellung". Der oberste Schiedsrichter pfeift das Spiel an, und die Metzelei beginnt. Man schnappt sich also so schnell wie möglich eine Bombe und wirft sie ungefähr in die Richtung, in der sich einige Schweine befinden. Wird ein Schwein von einer Bombe getroffen, guckt es erst blöde und schwebt dann gen Himmel. Hat man eine Runde geschafft, kommt entweder die nächste Runde oder eine Bonusrunde, in der man in Kratern auftauchende Säue küssen muß.

Foto: Amstrad-Version

Mit der Zeit wird es natürlich auch schwierig und schnell und hektisch und so; aber nichts, was einen routinierten Spieler aus der Ruhe bringen könnte. Bemerkenswert ist die Programmiertechnik, die hier angewandt worden ist. Wenn sich zwei Schweine überlappen, dann tun es deren Farben nicht, die mischen sich halt irgendwie. Um jedes Schwein herum sieht man, ebenfalls bei Überlappungen, Rechtecke, die dem Programmierer nicht gerade alle Ehre machen. Die Musik ist aber ganz hübsch und motiviert nicht schlecht, aber das Spiel an sich ist ja ein ganz großer Unsinn. Die Grafik – ebenfalls mäßig. Ein ganz guter, wenn auch kurzlebiger Scherz!

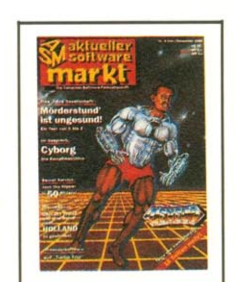
Ulrich Mühl

Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	5

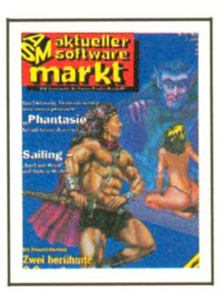
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



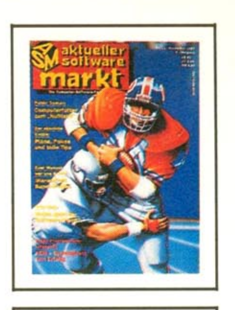
9/86



5/87



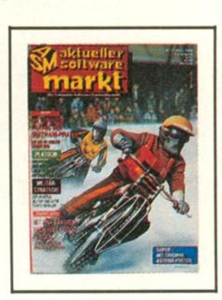
10/87



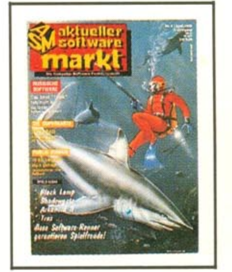
11/87



12/87



3/88



4/88



5/88



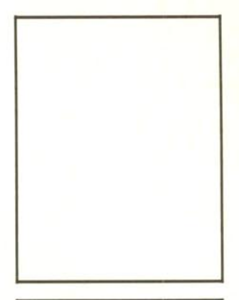
7/88



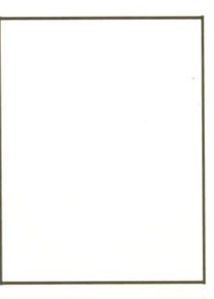
9/88

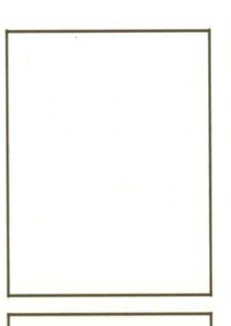


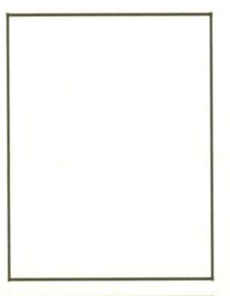
10/88

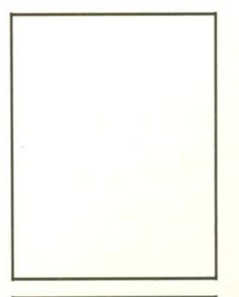


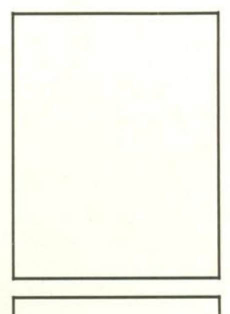












SONDERHEFTE - ASM



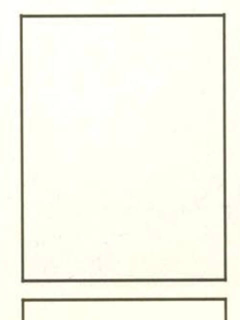
Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!



Sport-Kaleidoskop

Eröffnungsfeier mit Steffi Graf?

Programm: Summer Olympiad, **System:** Atari ST; Farbe (angeschaut), C-64 (angeschaut), Amiga, PC, **Preis:** ca. 50 Mark (C-64-Disc.) & etwa 70 Mark (ST), **Hersteller:** Tynesoft, Blaydon, England, **Muster von:** 18.

Nachdem man uns mit den *Winter Olympiad '88* schon so richtig auf das Olympische Jahr eingestimmt hatte, setzt nun **TYNESOFT** auf die Spiele in Seoul. Insgesamt fünf Disziplinen aus vier Sportarten werden zum „Nachspielen" der laufenden Ereignisse angeboten. Nun, diese sind beileibe nicht neu – die Urversionen stammten von *Epyx,* zumindest aber für die ST-Freunde wird etwas geboten, da diese noch nicht so richtig in den Genuß von „Sommer-"Disziplinen gekommen sind. So werde ich mich in meinem Testbericht auf die ST-Fassung stürzen und die 64er-Version nur in den Abweichungen mit einem flüchtigen Blick streifen. Unter dem Punkt **„BEWERTUNG"** wird **lediglich die ST-Version begutachtet!**

Beginnen wir also ganz von vorn, in chronologischer Reihenfolge: Die Eröffnungszeremonie durfte natürlich auch hier nicht fehlen. Diese findet immer „zu Beginn" statt, während die anderen Wettbewerbe zumeist in einer zufälligen Reihenfolge in den Speicher geladen werden (bei beiden Versionen). Wir erkennen ein schön dargestelltes Stadion, einen geregelten Drei-Wege-Gas-Trichter, in dem die Olympische Flamme lodern soll. Zu unserer Überraschung – Thomas und ich hatten koaliert – erschien ein hübsches rothaariges Girl, das Steffi Graf zum Verwechseln ähnlich sah. Ist der Star der Sommerspiele schon zu früh gekürt worden? Nun gut. Mit Feuer geht's dann zur Eingabe der Spieler und deren Nationalität. Thomas entschied sich für Kanada; ich wählte Großbritannien. Insgesamt sechs Spieler können an der Mini-Olympiade teilnehmen. Kommen wir also ohne Umschweife zum ersten Bewerb:



Alles Fotos von der besprochenen Atari-ST-Version.



TONTAUBENSCHIESSEN:
Hier „SKEET" genannt. Jeder Mitspieler hat auf insgesamt sieben Stationen entweder eine oder zwei Taube(n) vom Himmel zu holen. Das ist bisweilen ziemlich schwierig, da die Steuerung oftmals nicht so reagiert, wie man es will. Die Geschwindigkeit, mit der die Tauben abgeschossen werden, ist derart hoch, daß es nur mit einiger Übung und Eingewöhnungszeit möglich ist, etwa 12 bis 14 Treffer zu landen. Wenn man die Steuerung und die sich immer wiederholende Flugbahn der Geschosse studiert hat, wird das SKEET etwas eintönig. Wie bei jeder anderen Disziplin ist es möglich, den Wettkampf nach Abschluß zu wiederholen. Der Rechner fragt „Replay Y/N?" Wer es nochmal versuchen möchte, muß auf seinem ST „Z" statt „Y" drücken!
Präsentation: Die Grafik ist ordentlich; dem ST-Standard nicht immer genügend. Die Animation ist gut, wenn auch nicht exakt – der Bewegungsablauf des Schützen ist asynchron zum Schuß und teilweise etwas unrealistisch (wer so seine Waffe hält, wird es schwer haben, auch nur eine Taube zu treffen!)
Mein Tip: Wählen Sie bei der SKEET-Disziplin die Maus. Lassen Sie den Stick so lange stehen, bis es zu den anderen Wettbewerben geht! Abwerfen können Sie die Tauben mit der linken Taste; abschießen mit der rechten. Warten Sie nicht zu lange, aber seien Sie auch nicht zu vorschnell mit Ihrer Reaktion!
C-64-Version: Die Grafik ist nicht gerade berauschend; die Wurfbehausungen sehen wie Wachttürme oder Klohäuschen aus. Hier werden die Tauben mit Stick nach vorn geworfen und mit Feuer abgeschossen. Die Trefferanzeige ist genauer; die Sticksteuerung gut bis sehr gut. Auch die Geschosse selbst sind langsamer, so daß der Abschuß erleichtert wird.
Bewertung: interessant, aber anspruchslos.

MEDAILLENVERGABE; MEDAILLENSPIEGEL: Nach jedem Wettbewerb werden die Medaillen vergeben. Neben dem Namen und der Nationalflagge wird das entsprechende Metall „in Farbe" wiedergegeben (Gold = golden, Silber = blau, Bronze = rotbraun). Es erscheint auch eine Zwischenbilanz, die man landläufig auch Medaillenspiegel nennt. Zum Schluß erscheint die End-

abrechnung, die auch anzeigt, ob man einen neuen Weltrekord aufgestellt hat. Das Abspeichern der Rekorde ist nur beim ST möglich.



DREISPRUNG: In der ersten Disziplin der Abteilung Leichtathletik kommen wir zur technisch schwierigen Disziplin des Dreisprunges. Jeder Spieler hat drei Versuche, um mit einer anständigen Weite in die Ränge zu springen. Man benutze den Stick und mache sich mit der Steuerung vertraut, sonst läuft so gut wie nichts.
Präsentation: Die Grafik ist o.k.; die Animation des Sportlers eher lustig denn professionell. Der Background ist gut. Detail am Rande: Ein Kampfrichter übernimmt noch mit dem Zentimetermaß die Weitenmessung.
Mein Tip: Wenn Sie Ihren Springer vor sich sehen, drücken Sie Feuer. Dann rudeln Sie (Rechts/Links-Bewegung) so schnell Sie können, bis Sie eine Spitzengeschwindigkeit erreicht zu haben glauben. Dann drücken Sie erneut Feuer – der Speed bleibt erhalten. Nun konzentrieren Sie sich auf den Absprung. Noch bevor Sie springen, bestimmen Sie mit Stick nach oben bzw. nach unten den Absprungwinkel. Dann drücken Sie Feuer, und der Kerl springt tatsächlich ab. Während der einzelnen Sprungphasen neben Feuer auch noch den Stick zur Winkeleinstellung benützen (etwa bei 42 Grad einpendeln!). Jetzt müßten Sie Weiten zwischen 15 und 18 Metern erreichen.
C-64-Version: Steuerung ist anders; Grafik schlechter. Sie rudeln hierbei kräftig und betätigen Feuer beim Absprung. Feuer so lange gedrückt halten, bis Sie etwa 42 Grad erreicht haben; dann loslassen. Jetzt hüpft Ihr Mann auch so um die 18 Meter wie ein Känguruh.
Bewertung: spaßig, interessant; schwierig.

FECHTEN: Hier treten die einzelnen Wettstreiter allein gegen einen CPU-Gegner an. Und das mit dem Stick. Es kommt darauf an, in insgesamt drei Runden – falls man diese denn übersteht – so viel wie möglich Punkte zu machen. Dies entspricht zwar nicht gerade den Regeln, ist aber ganz interessant. Bei der ST-Version starten Sie in der ersten Runde gegen einen noch ziemlich unerfahrenen Kontrahenten. Dieser muß mit mindestens 3:2 innerhalb von 60 Sekunden geschlagen werden. Ist dies gelungen, hat man sich fürs nächste Gefecht qualifiziert und bekommt, je nach verbliebener Kampfzeit, eine entsprechende Punktzahl aufs Konto gutgeschrieben. Jetzt müssen mindestens vier Treffer in 75 Sekunden auf die Weste des Gegners gesetzt werden, um schließlich in Runde 3 mit einem 5-Punkte-Sieg innerhalb von 90 Sek. die Chance auf eine Medaille zu wahren.
Präsentation: Für mich der grafisch wie animatorisch beste Wettkampf der SUMMER OLYMPIAD. Die Bewegungsabläufe sind flüssig; die Angriffe des Gegners sind deutlich erkennbar; eigene „Finten" lassen sich hervorragend vorbereiten. Der animierte Background, den man leider im Eifer des Gefechtes nicht immer im Auge hat, beschert uns fotografierende und apfelvertilgende Zuschauer. Klasse gemacht!
Mein Tip: Man gewöhne sich an die Sticksteuerung! Nur wer geschickt mit Stick nach hinten in die Offensive geht, dann urplötzlich Stick nach vorn bewegt und Feuer drückt, kann erfolgreich bestehen!
C-64-Version: Hier gehen die Uhren ganz anders. Zwar ist die grafische Darstellung auch hier als gut zu bezeichnen, dafür aber ist der Ablauf des Fechtens ein ganz anderer: Derjenige Spieler, der als schnellster fünf Treffer gesetzt hat, ist der Sieger. Thomas und ich hatten schon sehr schnell festgestellt, daß die Steuerung sehr, sehr ungenau ist. Desweiteren stellten wir in Koalition fest, daß sich die Jungs wie die „Drei Musketiere" fetzen. Ein etwas langsameres und exakteres „Mantel- und Degen-Abenteuer" wäre sicherlich sinnvoller gewesen. Schlechter Wettkampf!
Bewertung: Super-Wettkampf; logisch aufgebaut; sehr spannend.

»SUMMER OLYMPIAD für den ST ist eine gelungene Kombination aus grafischen Leckerbissen, spannenden Bewerben und logischem Aufbau. Macht einen Heidenspaß!«

TURMSPRINGEN: Wir sehen unseren Athleten auf dem 30-Meter-Brett (das scheint fast so, denn wer kann schon sooo lang vom 10-Meter-Turm fliegen?). Wir starten unseren Sprung mit Feuer. Jetzt hebt der Bursche ab, nicht ohne vorher eine ordentliche Show abgezogen zu haben. In der Luft befindet sich der Springer m.M. nach etwas zu lang – das ist sehr unrealistisch. Dafür aber ist es dem Spieler möglich, ohne Hektik seine Figuren auszuführen und rechtzeitig sauber ins Becken einzutauchen. Ist er unten, erscheint die Wertung. Man hat hier drei Versuche, der beste wird gewertet.
Präsentation: Sehr gut dargestellt. Die Animation des Sportlers entspricht so ziemlich der Sportart, die er ausführt. Der grafische Genuß erreicht seinen Höhepunkt beim Eintauchen ins Becken: Durch Glasfenster kann man mitverfolgen, wie der Junge sich wieder an die Oberfläche strampelt.
Mein Tip: Auch hier ist es wichtig, sich mit der Stick-Steuerung vertraut zu machen. Nur dann kann man gewährleisten, daß verschiedene Übungsteile ordentlich abgewickelt werden. Nur wenn der Schwierigkeitsgrad hoch genug ist (Hechtsprung, Auerbachsalto oder sauberes Eintauchen), erringt man eine hohe Punktzahl, die etwa bei 225 liegen sollte, um aufs Treppchen zu kommen. Stick nach oben bewirkt das Strecken; nach unten verrichtet man eine Hocke. Mit Feuer könnte man ein perfekten Hechtsprung hinlegen.



C-64-Version: Auch hier wird der Wettbewerb etwas anders ausgetragen. Schon beim Absprung kann man wählen, ob man mit dem Stick nach links mit einem Rückwärts-Salto und nach rechts mit einem Vorwärtssprung beginnen möchte. In der Sprungphase selbst kommt es darauf an, ob Sie Feuer & Stick- oder nur Stick-Bewegungen ausführen. Jedenfalls sollte man die Anleitung genauestens studieren, bevor man in den Wettkampf geht. Bei der 64er-Fassung ist auch eine Schraube möglich! Hernach werden die Kampfrichter einzeln entscheiden, welche Gesamtpunktzahl Sie erhalten. Dies ist realistischer als bei der ST-Version.
Bewertung: Anspruchsvoll; schwierig; äußerst spaßig.



HÜRDENLAUF: Die 110-Meter-Hürden sehen wir aus der „Hinter-Startloch-Perspektive". Hier geht's allein gegen drei CPU-Mitbewerber. Man hat drei Versuche, um eine schnelle Zeit zu erzielen.
Präsentation: Ein hervorragender Grafik-Leckerbissen erwartet den ST-Besitzer. Obwohl die Renn-Perspektive etwas störend ist und den Spieler zu Fehlern an den Hürden verleitet, haben die TYNESOFT-Jungs einen ruckelfreien Abschluß der SUMMER OLYMPIAD hingekriegt.

Mein Tip: Man warte, bis der Startschuß erfolgt ist – keinen Fehlstart riskieren! Danach muß man mit Feuer und Stick nach vorn aus den Löchern. Jetzt beginnt die eigentliche Strapaze: Mit gehörigem Rudeln und rechtzeitigem Absprung vor der Hürde (mit Feuer) hat man schon bald seine Leistungsgrenze erreicht. Wer sich während des Rennens nicht von dem Gedanken frei machen kann, noch zwei weitere Versuche durchstehen zu müssen, wird auf der Strecke bleiben – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Hat man das Gefühl für den rechtzeitigen Absprung drauf, sollte man so um die 22 Sekunden laufen. Kurz vor der Ziellinie den Stick nach vorn reißen, um die Nase ins Ziel zu werfen. Wichtig!

C-64-Version: Das Hürdenrennen wird hier – wie schon bei zahllosen Vorgängern – aus der „Totalen" gezeigt. Das hat den Vorteil, daß man besser einschätzen kann, wann man über die Hindernisse gehen muß. Auch hier wird gerudelt und mit Feuer gesprungen. Allerdings hat man nur ein Rennen zu bestreiten. Die Disziplin ist auf dem 64er langweilig.

Bewertung: Spannender Wettkampf; interessant; kräfteraubend.



Hürdenlauf auf dem C-64.

Nehmen wir mal alle Faktoren zusammen, so kommt unterm Strich ein ASM-Hit für die Atari-ST-Fassung zustande. Das Spielchen wird gerade denjenigen ST-Usern zupasse kommen, die sich auch endlich mal in dieser Form „sportlich" versuchen möchten. SUMMER OLYMPIAD ist bedingt schadstoffarm und nach der letzten Software-SMOG-Verordnung als bedenkenlos kaufenswert zu empfehlen. Spaß beiseite! Zur Versachlichung der Diskussion um die ST-Fassung muß ich die Festellung einbringen, daß programmtechnisch ein gutes bis hohes Niveau erreicht wurde. Die C-64-Freunde werden sich lieber an die Vorgänger der „Sommer-Spiele" erinnern und orientieren müssen. SUMMER OLYMPIAD besitzt einfach zu viele Schwachstellen und Ungereimtheiten. Eine weitere sei hier noch erwähnt: Wer den zweiten Stick anschließt, kann während des Wettkampfs die Bewegungen des anderen beeinflussen. Schlecht gemacht! Auch die enorm langen Ladezeiten tragen nicht gerade dazu bei, in Freudenschreie auszubrechen. So bleibt mir nur noch der Schlußsatz, der da lautet: SUMMER OLYMPIAD von TYNESOFT ist ein Produkt, das den ST-User sicherlich begeistern wird. Obwohl man einiges hätte besser machen können und obwohl es im Prinzip nur andere Spiele dieser Art „kopiert", gehört es in jede Atari-ST-Softothek!

Manfred Kleimann

Atari ST	
Grafik	11
Animation	10
Realitätsnähe	8
Motivation	12
Preis/Leistung	10

C-64	
Grafik	7
Animation	6
Realitätsnähe	7
Motivation	5
Preis/Leistung	5

„Fly, Eddie, fly!"

Programm: Eddie Edwards' Super Ski, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Loriciels, Microids, Frankreich, **Muster von:** [7].

Vielleicht etwas spät kommt da ein Sport-Programm in unsere Läden, das uns an den Olympischen Winter erinnert. **LORICIELS/MICROIDS** hat sich des Publikumlieblings **Eddie Edwards** angenommen und einige alpine Wettbewerbe sowie die „Parade-Disziplin" des sympathischen Nobodies auf Magnetschicht gebannt. Der Name lautet somit „folgerichtig": **EDDIE EDWARDS' SUPER SKI.**



Alle Fotos: Atari-ST-Version

Vor Originalität strotzt dieses Programm sicherlich nicht. Dazu sind viele Features aus Vorgänger-Produkten „übernommen" worden. Siehe auch *Winter Olympiad '88!* So habe ich mich „nur" mit der Spielbarkeit des SUPER SKI's zu beschäftigen. Auf geht's!

Nachdem sich der ST angeschickt hatte, das Programm zu fressen, erschien das Haupt-Menü, bestehend aus einer kleinen Alm-Hütte, wo eine Sennerin Tickets, Ansichtskarten oder eine zarte Versuchung verkauft. Na ja, jedenfalls gibt das Menü mir eine Richtung an. Ich kann zwischen „Training", „Wettbewerb", „Exit" und „High Scores" wählen. Ich entschied mich fürs Training, da man sich dort ersteinmal seine ersten Meriten verdienen kann.

1. Disziplin: **Slalom.** Ich sehe meinen Läufer von hinten im Starthäuschen stehend. Der Piepston zeigt mir an, daß ich jetzt den Feuerknopf drücken muß, um starten zu können. Joystick nach vorn – und schon wird beschleunigt. Wenn ich mich aufrichte (Stick nach hinten), bremse ich elegant ab,



verliere aber Zeit. Der Weg bis zum Ziel ist unmöglich lang. An der Piste stehen einige Zuschauer, die meine Fahrkünste auf Brettern bewundern. Ich muß schon verdammt aufpassen, daß ich mich nicht zu sehr „in die Herzen" der Menschen fahre – ich könnte sie und mich verletzen (sieht übrigens ganz hübsch aus, wenn's einen zerreißt!). Die Animation ist sehr gut; die Background-Grafik herrlich. Was sehr schlecht dargestellt wurde, ist der Verlauf der Strecke. Man kann die Slalom- wie auch die anderen Pisten nur sehr, sehr schwer ausmachen. Der angebliche Slalom-Kurs ist viel zu lang und unrealistisch flach. Die Fähnchen stehen zu weit auseinander. Der Programmierer war sicherlich kein Ski-Fan! Man kann übrigens zwischen drei verschiedenen Strecken auswählen (genau dieselben wie beim Riesenslalom und bei der Abfahrt!)

2. Disziplin: **Riesenslalom.** Im Prinzip dasselbe wie beim Slalom. Nur die Torstangen haben sich – logischerweise – verändert. Selbe Details und Staffage.

3. Disziplin: **Abfahrtslauf.** Wiederum paßt dieselbe Beschreibung wie beim Slalom und beim Riesenslalom.

4. Disziplin: **Skisprung.** „Eddie's Paradedisziplin" ist auch die bei weitem interessanteste des Programms! Stick nach vorn – und die Fahrt beginnt! Wenn man den Schanzentisch erblickt, **muß man den Feuerknopf nicht drücken,** um vom Backen zu kommen! Es genügt, voll nach vorn zu fahren, vom Tisch abzuspringen und dann „Feuer" zu betätigen. Jetzt kann man mit gehaltenem Knopf und entsprechenden Stick-Bewegungen agieren, um eine passable Weite zu erzielen. Wenn es Ihnen dann noch gelingt, mit Stick nach hinten & Feuer einen Telemark-Aufsprung hinzulegen und rechtzeitig abzubremsen (Stick nach links oder rechts & Feuer), dann können Sie so um die 4000 Punkte erreichen, immer vorausgesetzt, die Weite stimmt. Also, zieeeeehen!



Fassen wir zusammen: EDDIE EDWARDS' SUPER SKI ist grafisch und animatorisch zweifellos ein hitverdächtiges Programm, aber im sportlichen Bereich enttäuschte es doch auf der ganzen Strecke (soll heißen: Linie)! Manfred Kleimann

Grafik	10
Animation	11
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	5

Wer sagt's denn: Viel Fußball für wenig Geld!

Programm: Supercup Football, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Amstrad, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants/Rack It, England, **Muster von:** 1 / 7 / 21 / 26.

Völlig neue Perspektiven eröffnet ein Fußballgame, das unter dem **Hewson**-Label **RACK IT** erschienen ist. *Neue Perspektiven* – das kann man wörtlich nehmen, denn bei **SUPERCUP FOOTBALL** ist der Blickwinkel des Spielers/Zuschauers ein ganz anderer: Man sieht das Feld nämlich nicht wie gewohnt von der Seite, sondern jeweils als Teilausschnitt von oben, wobei die Tore ihren Platz am oberen und unteren Bildschirmrand haben. Diese Darstellungsweise ist meines Wissens bisher einzigartig, und schon nach wenigen Minuten Spielzeit konnte ich mich davon überzeugen, daß HEWSON der Lösung des „Problems Fußballsoftware" ein erhebliches Stück näher gekommen ist. Bisher hat man sich ja recht schwer damit getan, ein vernünftiges Fußballspiel für die Homecomputer zu produzieren. Das inzwischen in Ehren ergraute *International Soccer* zählt wohl trotz seines Alters immer noch zu den besten Games dieses Genres. Um so bemerkenswerter, daß erst ein „Budget-Label" daherkommen mußte, um dem arg enttäuschten, vielleicht schon resignierten Kicker-Fan Hoffnung auf bessere Zeiten zu machen.

Natürlich, die Grafik des Programms ist schon etwas bescheiden ausgefallen. Die Spieler sind ziemlich klein, oft nur schwer voneinander zu unterscheiden. Hier hilft es aber, wenn man vor Spielbeginn die Trikotfarben der beiden Teams entsprechend kontrastreich wählt. Von den technischen und taktischen Möglichkeiten her hat SUPERCUP FOOTBALL jedoch einiges zu bieten, kann mit jedem Normalpreisprogramm gut mithalten. So kann man lange Pässe ebenso schlagen wie hohe Flanken in den Strafraum, kann dribbeln, den Ball mit dem Kopf annehmen, Ecken schießen und Einwürfe ausführen. Doch das war's noch längst nicht: Mit Hilfe der Pausenfunktion (Run-Stop) und den Tasten 1-6 ist es möglich, die Platzbeschaffenheit zu ändern. Regennasser, schwerer Boden oder gepflegter englischer Rasen – sucht's Euch selbst aus! Damit immer noch nicht genug, denn ebenfalls mit Run-Stop und den Tasten 7-9 kann gar noch die Farbe des Rasens geändert werden. Wer's ausgefallen mag, bitte sehr: Ein kräftiges Rot für den Hintergrund oder aber ein gediegenes Blau – kein Problem!

Ich bleibe aber beim traditionellen Grün, wie es unsere schöne Natur nun einmal (noch) hervorbringt. Nachdem ich meine Mannschaft in ein adrettes Rot gekleidet habe, trete ich zum Match gegen Thomas an (der von sich sagt, daß Sportspiele seine Spezialität seien; wir werden sehen!). Wir wählen eine Spieldauer von zwei Minuten pro Halbzeit, starten das Game mit dem Feuerknopf und sehen die beiden Teams einlaufen. Anstoß haben Thommy's Männer; der Ball wird vom Mittelkreis über den Flügel weit in meine Hälfte hineingebracht. Von dort eine Flanke vor das Gehäuse – es brennt zum erstenmal. Doch mein Keeper ist auf dem Posten. Er wehrt bravourös ab, Toni Schumacher hätte seine wahre Freude an dem Jungen! Sofort nimmt mein rechter Verteidiger den Ball auf, läuft an der Seitenlinie entlang, läßt einen, dann noch einen zweiten Gegner aussteigen und schlägt dann einen weiten Paß in den gegnerischen Strafraum. Der Rechtsaußen nimmt das Leder auf, zieht ab, aber der Keeper pariert. Doch er kann den scharf geschossenen Ball nicht festhalten; er läßt ihn abklatschen, mein Mittelstürmer ist zur Stelle und staubt ab. Ganz im Stile eines Gerd Müller. Es steht 1:0 – eine verdiente Führung, wie ich finde! Thomas ist da anderer Meinung, doch diskutiert wird jetzt nicht, Kampf ist angesagt. Ich will fair bleiben, Thomas hält sich nicht schlecht. Daß ich letztendlich das Spiel knapp gewinne, mag meiner Cleverness und meiner größeren Routine zu verdanken sein. Aber ich gebe zu, ein Unentschieden wäre auch ein gerechtes Ergebnis gewesen. Doch wie auch immer, mein Team hat die ersten Punkte eingefahren, die in der Tabelle (im Auswahl-Screen) zu meinen Gunsten verbucht werden. Hier sieht man außerdem die Zahl der bisher gespielten Partien, und die Erfolgsstatistik (Spiele gewonnen, verloren, unentschieden) fehlt ebenso wenig wie die Angabe der geschossenen und kassierten Tore. Man hat an alles gedacht!

»*Schmackhaft, bekömmlich, stimulierend: SUPERCUP FOOTBALL ist ein perfekt gemixter Cocktail aus Spannung, Dramatik und viel Technik!*«

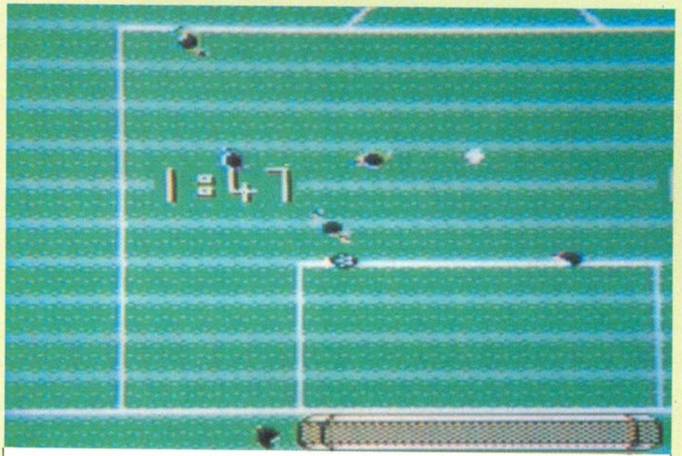


Foto: Commodore-64-Version

Ich will Euch zum Schluß noch ein paar Tips zu Technik, Taktik und Ballbehandlung geben. Der ballführende Spieler kann in acht Richtungen bewegt werden. Ein gegnerischer Spieler kann attackiert werden, indem

TIPS

man den eigenen Akteur auf ihn zulaufen läßt und währenddessen den Feuerknopf drückt. Bei hohen Bällen drückt man den Feuerknopf, wenn Ball und Spieler zusammentreffen; so kann das Kopfballspiel ausgeführt werden. Will man einen Paß schlagen, so bringt man seinen Spieler zum Stehen und drückt Feuer. Bei Torschüssen hängen die Schärfe und Weite davon ab, wie lang man den Feuerknopf gedrückt hält. Noch eins ist möglich: Wenn man den Ball geschossen hat, so kann man ihm, solang er noch in der Luft ist, durch Rechts- oder Linksanschlag des Joysticks zusätzlich Effet verpassen. „Bananenflanken" a lá Manfred Kaltz – das bringt den gegnerischen Keeper ganz schön ins Rotieren!

Nach so viel Lorbeeren muß ich nun leider den gefürchteten, ach so bitteren Wermuthstropfen in den ansonsten schmackhaften und gut gemixten Cocktail aus Spannung, Dramatik und viel Technik plumpsen lassen: Es fehlt nämlich die One-Player-Option, was heißt, daß man SUPERCUP FOOTBALL nur zu zweit spielen kann. Das ist gewiß ein schmerzlicher Nachteil des sonst so guten, erfrischend neuen Games, denn nicht immer wird man einen Partner parat haben. Und doch: Wenn es Euch gelingt, einen Freund für ein flottes Fußballspielchen zu erwärmen (was eigentlich nicht allzu schwierig sein sollte), so laßt Euch dieses Game auf keinen Fall entgehen. Selten hat man die Gelegenheit, für zehn Mark einen solch hohen Gegenwert zu bekommen! *Bernd Zimmermann*

Grafik	6
Animation	7
Sound	6
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11



Letzte Meldung!
Ich hab' mir eben den SUPERCUP nochmal reingezogen (mußte sein!). Und jetzt habe ich herausgefunden, wie die One-Player-Option aktiviert wird: Ihr wählt „Joy 2" an, haltet den Feuerknopf gedrückt und bewegt den Stick nach oben. So könnt Ihr eine von neun verschiedenen Spielstufen auswählen. Also, Entwarnung: Man kann SUPERCUP FOOTBALL auch allein spielen. Hurra!

Freddy Fiasko

Programm: Skate Crazy, **System:** Atari ST, C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (Kass.), ca. 45 – 70 DM (Disk.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin.

Er heißt Freddy, er ist verrückt, und er hat ein Skateboard (abgesehen davon ist er auch die Hauptfigur in **GREMLINs SKATE CRAZY**). Was liegt also näher, als sich aufs Brett zu schwingen und mal ein bißchen rumzufahren? Natürlich bringt's nichts, auf langweiligen Landstraßen durch die Gegend zu juckeln; ein echter Profi braucht halt auch ein echtes Turnier! So wird flugs ein vierstöckiges Parkhaus umgebaut, mit Toren, Sprungschanzen, Schikanen, Öllachen, Sprungbällen, Fliegen, feindlichen Skatern und – noch jede Menge mehr. Realität hin oder her - jedenfalls müßt Ihr mit Eurem Skater möglichst elegant und geschickt den Parcours meistern, damit die vier Punktrichter (!!!) zufriedengestellt werden können. Ihr **müßt** bei jedem Parcours eine bestimmte Punktzahl ergeiern, wollt Ihr ein Parkdeck höher, sprich ins nächste Level kommen. Lediglich nach dem ersten Parcours dürft Ihr bei Punktverfehlung ein Zwischenspielchen absolvieren, bei dem 21 Dosen eingesammelt werden müssen. Diese Dosen sind auch sonst von Bedeutung, denn sie ergeben Bonuspunkte und werden sogar von (Ring?)Richter 2 nach jedem Parcours nach Anzahl benotet. Die Richter benoten übrigens knallhart die gefahrene Zeit, den Schwierigkeitsgrad der gezeigten Kunststückchen, Zielsprünge und Vielfältigkeit der Darbietung.

Ich hatte ja bei meinem Test gehofft, daß die Punktrichter besonders die Vielfalt, Höhe und Akrobatik meiner Sprünge zu würdigen wissen würden, – denkste! Der Sprungrichter gab mir zwar lächelnd 'ne 10, aber die anderen zeigten mir die kalte Schulter. Nach einigen Spielchen stellte sich dann heraus, das es ganz schön schwer ist, die geforderten Punkte zu ergattern, denn man muß so schnell wie möglich ans Ziel kommen, dabei möglichst keinen Sturz bauen, jede Menge Dosen einsammeln und auch noch schöne Sprünge zeigen. Da die nötigen Punktzahlen von Parcours zu Parcours auch noch dramatisch ansteigen, ist's irgendwann Essig mit dem Weiterspielen, denn die Chancen gehen gegen null. Die Programmierer hätten besonders für die verschiedenen Sprungvarianten mehr Freiraum schaffen sollen, denn SKATE CRAZY artet letztlich nur in einen verzweifelten Wettkampf gegen die Zeit aus, und an Rennspielen kenn' ich weitaus bessere.

Glücklicherweise verfügt SKATE CRAZY noch über eine andere Spielmöglichkeit, die wenig mit dem Parcours-Fahren zu tun hat. Wählt man nämlich im Lademenü den „Championship Course“ oder jeweils zwischen zwei Kursen den linken Weg, geratet Ihr in ein vierlevelriges Actionspiel mit hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit. So muß in Runde 1 ein Baugelände durchfahren werden, ohne daß einen die wütenden Bauarbeiter vom Brett holen. Dann geht's über einen See mit gefährlichen Tieren, durch die Londoner U-Bahn und schließlich sogar durch die Fußgängermenge eines Bürgersteiges mit Straßenbanden.

Technisch kann sich das Spiel durchaus sehen lassen, obwohl besondere Großtaten nun gerade nicht vollbracht werden. Der Sound ist zwar mittelmäßig, aber nicht weiter störend, die Backgrounds und der Skater samt Skateboard bringen das Feeling aber gut rüber. Beim Scrolling wackelt auch nix – also, was soll's?

Nach den Reinfällen, die wir mit GREMLIN in letzter Zeit erlebt hatten, zeigt sich bei SKATE CRAZY nun doch endlich wohltuend ein Aufstieg ab. Das Spiel ist zwar beileibe kein Tophit, aber es läßt sich ganz nett spielen und ist besonders durch die zwei Spielvarianten abwechslungsreich und damit interessant. Diverse I-Tüpfelchen für die richtige Spannung beim Spielen und ein angemessener Schwierigkeitsgrad fehlen aber, und so bleibt alles mal wieder durchschnittlich. Schade, schade... *Michael Suck*

Animation	**9**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**7**



Foto: Commodore-64-Version

Eine kleine Sensation!

Programm: The World's Greatest, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** Epyx, England.

Da hat man nun so ein hervorragendes Programm vor sich liegen und hat nicht viel dazu zu sagen! Der Grund: **THE WORLD'S GREATEST** von **EPYX** ist eine Kompilation aus drei Games, die bei uns äußerst bekannt und beliebt sind. Es ist schon eine kleine Sensation, daß ein Hersteller nur Super-Hits in einen Sammelband gesteckt hat! Ich müßte weit zurückdenken, um mich an einen ähnlich gelungenen Schachzug zu erinnern. Lassen wir es also dabei und gestatten Sie mir, die drei Hits zu nennen! Hören Sie genau zu: Wir haben hier die **WINTER GAMES, SUPER CYCLE** und **CHAMPIONSHIP WRESTLING** in einer Sport-Packung! Alle Sportbegeisterten, die diese Spiele noch nicht in ihrem Besitz haben sollten, seien aufgerufen, schnellstens zuzugreifen, „solange der Vorrat reicht“! Es könnte gut sein, daß der eine oder andere Händler ziemlich bald seine Lager neu auffüllen muß.

Schön, daß man auch mal einen „Testbericht“ verfassen kann, ohne genau auf den oder die Spielinhalt(e) eingehen zu müssen. Dennoch möchte ich zumindest kurz erwähnen, worum es geht:

CHAMPIONSHIP WRESTLING ist wohl eines der stärksten „Catcher“-Spiele, die jemals geschrieben wurden. Es kommt dabei auf Ihre Geschicklichkeit, Stärke und Tricks an, um als Sieger aus dem Ring zu gehen. A propos „aus dem Ring“: Bisweilen kommt es im Eifer des Gefechts vor, daß sich die Jungs auch außerhalb des „Spielfelds“ kloppen...

SUPER CYCLE ist einer der Klassiker des Motorrad-Sportes. Schon vor zwei Jahren hatte mich (damals noch auf dem C-64) das Rennfieber gepackt und mich zu Höchstleistungen gezwungen. ST-mäßig ist das alles gut rübergekommen, so daß ich noch heute mit Fug und Recht behaupten kann – einer der Evergreens schlechthin!

Und wenn wir schon bei den Evergreens sind, dann sollten wir auch die WINTER GAMES nicht vergessen. Auch die hat EPYX gedacht. Ob nun Trick-Ski, Biathlon, Eiskunstlauf, Eisschnellauf, Skisprung oder Bobfahren – alles ist so hervorragend in Szene gesetzt und bietet derart viele Feinheiten, daß man sich dieses Sport-Fiebers nicht entziehen kann...

Insgesamt gesehen eine Super-Idee von EPYX, die User mit einer derart starken Kompilation zu beglücken! Get it!

Manfred Kleimann

»THE WORLD'S GREATEST ist eine Super-Idee, die User mit einer derart starken Kompilation zu beglücken!«



Gesamtnote: 11

Einen Klassiker neu aufpoliert

Programm: World Class Leaderboard – Volume 2, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, (Amiga und Atari ST sollen folgen), **Preis:** C-64/Amstrad ca. 50 Mark (Disk.), Spectrum ca. 35 Mark (Amiga voraussichtlich etwa 75 Mark), **Hersteller:** Access Software/ U.S. Gold, **Muster von:** 7 / 14 / 21.

Leaderboard meldet sich zurück. Mit **WORLD CLASS LEADERBOARD – VOLUME 2** hat **ACCESS SOFTWARE** die *Leaderboard*-„Reihe" um ein weiteres Programm erweitert. Was soll man über ein Spiel noch schreiben, das seit gut zwei Jahren ohnehin schon in aller Munde ist? Es gibt wohl nichts, was nicht schon berichtet worden wäre. Die anfangs etwas gewöhnungsbedürftige, dafür aber sehr exakte Steuerung von Schlagkraft, Hook und Slice dieser Golfsimulation dürfte inzwischen hinreichend erklärt worden sein (neu hinzugekommene *Leaderboard*-Spieler sollten mal die ASM 6/86 aufschlagen). Hieran hat sich auch bei dem mir nun vorliegenden „Update" nicht geändert. Auch in puncto Grafik, Animation und Aufbau ist die neue Version mit ihren Vorgängern identisch, und natürlich hat man auch den Editor zum Erstellen eigener Kurse wieder mit eingebaut. So bleiben als einzige Neuerung also nur die vier hinzugekommenen Kurse, die den Golf-Fan nun auf eine weitere Probe stellen sollen. Ich hatte jedoch bei meinem Test den Eindruck, daß VOLUME 2 etwas einfacher zu spielen ist als sein Vorgänger *World Class Leaderboard:* Dies mag aber auch darin begründet liegen, daß *Leaderboard* seit seinem Erscheinen zu meinen absoluten Lieblingsspielen zählt und ich von daher natürlich schon etwas Übung und Routine habe. Da ist es eben nicht mehr ganz so schwierig, den Snap (Drall) richtig zu wählen und die Schlagkraft exakt zu bestimmen.



Das „Kernstück" des LEADERBOARD-Games erscheint natürlich auch hier! (Foto: C-64)

So bleibt mir also nur noch, jedem Noch-nicht-*Leaderboard*-Besitzer das Programm wärmstens ans Herz zu legen. Man mag darüber streiten, welche *Leaderboard*-Version die beste ist, aber zumindest eine davon gehört in Euer Spielesortiment!

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	9
Sound	6
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10

Mastertronic hat's vollbracht: Eines der besten Rennsportspiele!

Programm: Night Racer, **System:** C-64, C-128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mastertronic, London.

MASTERTRONIC hat ein wirklich nettes Spielchen auf den Markt gebracht. Es ist ein Vertreter der unzähligen Autogames, die sich großer Beliebtheit erfreuen. Wer erinnert sich nicht an die ersten legendären Spielhallenautomaten, die diese Idee in die Tat umsetzten? Auch bei diesem Game hat man eigentlich nichts weiter zu tun, als mit möglichst wenigen Unfällen, gute Zeiten zu fahren. Desweiteren hat man einen fast gleichwertigen Gegner (der einzige gelbe Wagen im Feld), den es nun zu jagen gilt. OK., los geht's! Das Gasgeben übernimmt der Firebutton und geschaltet wird mit dem Stick, indem man diesen nach hinten zieht. Man kommt sehr schnell an die Drehzahlgrenze, so daß man recht schnell schalten muß, um gut vorwärts zu kommen. Das Scrolling ist recht sanft, die Grafik ist für C-64-Verhältnisse auch ganz gut, und der Sound ist halt der eines Autogames (roaarrr). Die Titel- und die Zwischenmelodie ist die gleiche, aber da sie ganz nett gemacht ist, kann man sich schon freuen, für läppische 10 Märker dieses Spiel gezogen zu haben. Den einzigen wirklich gravierenden Mangel, den ich diesem Game anlasten würde, ist der, daß man nicht zurückschalten kann. Das ist besonders ärgerlich, wenn man eine etwas unsanfte Berührung mit einem anderen Wagen hatte und erheblich an Geschwindigkeit verloren hat. Dann nämlich dauert es unheimlich lang, bis man wieder auf Touren kommt, um die Verfolgung des Gelben wieder aufnehmen zu können. Auch die Berührung der Randstreifen kostet Geschwindigkeit, so daß man es tunlichst unterlassen sollte, diese zu befahren (manchmal aber zum Überholen nicht schlecht). Alles in allem ein ganz schickes Spiel, das man sich, wie oben schon erwähnt, für das Geld wirklich zulegen sollte. Es macht wirklich Spaß.



Fotos (2): Commodore-64-Version



Für zehn Mark ein Knüller: Auf der C-64-Piste geht die Post ab!

Jörg Heckmann

Animation	7
Sound	7
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	10



Hallo, liebe Leute!
Auch in dieser Ausgabe starten (oder drehen?) wir wieder voll durch, denn wieder sind viele interessante Konvertierungen auf meinem Schreibtisch gelandet. Vor allen Dingen gibt's aber eine Neuerung, mit der wir auf viele Leserwünsche eingehen wollen: Ein Inhaltsverzeichnis der getesteten Konvertierungen. Ab jetzt könnt Ihr immer übersichtlich sehen und später auch nachschlagen, was denn alles neu umgesetzt wurde. Ich hoffe, daß Euch dieser Service gefällt.
Bevor's aber richtig losgeht, hier noch eine kleine Anmerkung: Einige von Euch schrieben, daß in den Konvertierungs-Seiten vieeeel zu wenig Stoff für den C-64 drin wäre. Ich muß Euch sagen: Da habt Ihr recht! Leider kann ich daran aber auch nix ändern, denn immerhin kommen nach wie vor die meisten Programme NEU für den C-64 heraus, und die stellen wir dann auch ganz normal in der ASM vor. Umsetzungen gibt's dann häufig für weniger populäre Rechner wie den Amstrad oder Spectrum; in letzter Zeit aber gerade auch für den expandierenden 16-Bit-Markt, für den viele alte Spiele noch mal auf Amiga und Atari ST umgesetzt werden. Alles klar? Dann wollen wir mal loslegen!

Michael Suck

Richtig blutig geht's bei **CAPTAIN BLOOD** *zwar nicht unbedingt zu, aber auch auf dem*

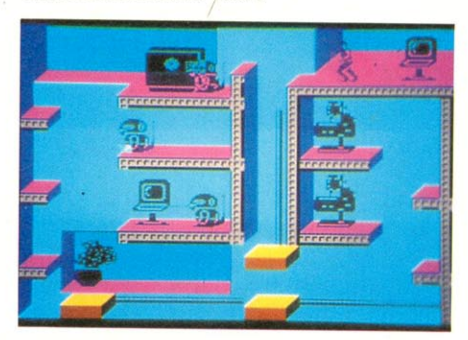


Amstrad *sieht es immer noch herrlich aus, wenn ein ganzer Planet in die Luft gejagt wird. Zwar kommen dann nicht soooo viele Farben zum Vorschein wie beim ST-Original, aber toll gemacht ist das immer noch.* **ERE INFORMATIQUE** *hat auch sonst ganze Arbeit geleistet und diese 8-Bit-Fassung grafisch und technisch äquivalent umgesetzt. Abstriche sind nur bei der 3D-Planetenfahrt zu machen, denn da ist der Bildschirm doch 'n bissel zu klein und die Animationsgeschwindigkeit arg langsam. Dafür produziert der Ex-Schneider aber noch einen echt guten Sound, so daß sich ERE die „0" redlich verdient hat!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Gremlin

Der Oberbösewicht Elvin Atombender ist schon wieder da, denn jetzt gibt's die **IMPOSSIBLE MISSION II** *für den* **Spectrum**! *Schade, daß auf diesem Rechner der markerschütternde Todesschrei fehlt, doch alles weitere macht sich auf diesem Oldie-Rechner genauso gut wie auf dem C-64. Zwar gibt's nicht sehr viel Farbe, und das Sprite ist ein bißchen klein geworden, dafür läuft unser Held aber wieder hervorragend und schlägt wundervolle Salti, die in der Animation ihresgleichen suchen. Auch der Schwierigkeitsgrad ist gleich geblieben, so daß Ihr Nerven aus Stahl und viel Übung braucht werdet, wenn Ihr Elvin und seine fünf Wachtürme ausschalten wollt.*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

Haaach, SO muß eine Konvertierung aussehen! **HEWSON** *zeigt nämlich mit* **NETHER-**



WORLD *mal wieder, wie's gemacht wird! Schon auf dem C-64 gab's ja gute Grafik, Animation und Sahnescrolling zu bewundern, und auf dem* **Atari ST** *durfte ich all dies zu meiner Freude wiederfinden! Die Grafiken wurden, aufgrund der größeren Möglichkeiten des ST, noch etwas verbessert, und das Acht-Wege-Scrolling ist nach wie vor ohne jeden Makel (wann werden die Kritiker endlich verstummen?). Den ST-Fans kann ich dieses nette Ballerspiel mit Labyrinthtouch echt empfehlen.*

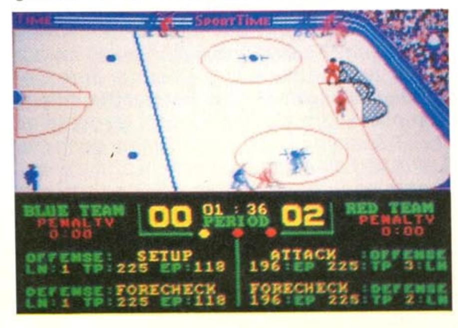
Konvertierungsnote: 0

Muster von: Hewson

INHALT



Mitten im heißen Sommer beglückt uns **DATABYTE** *mit kreischenden Kufen auf klirrend kaltem Eis (lechz!). Nun ja, Eishockey is ja bei uns erst wieder im Herbst angesagt, aber wenn wir schon mal die* **Atari ST**-*Fassung von* **SUPERSTAR ICE HOCKEY** *vorliegen haben, wollen mer se uns auch angucken, gelle?*
Vom Spielablauf her hat sich zum Glück nichts geändert, denn wieder gibt's neben heißer Action und viel Powerplay ausgefeilte strategische Features für die Manschaftsaufstellung, Spielerstärke, Spieltaktik sowie den Ein- und Verkauf von Spielern. Grafisch hat sich leider auch nicht sehr viel getan. Zwar sind die Torwartparaden und Bodychecks nett anzusehen, aber die Sprites hätten etwas schöner und besser animiert werden können. Sogar der Sound wurde maßstabsgetreu 1:1 vom C-64 übernommen, und das klingt gar nicht so hübsch. Nun ja, wir wollen nicht an allem herummeckern, denn SUPERSTAR ICE HOCKEY ist auch auf dem ST ein sehr schönes Spiel und hat eine glatte Konvertierungsnull verdient.



Konvertierungsnote: 0

Muster von: Databyte, London



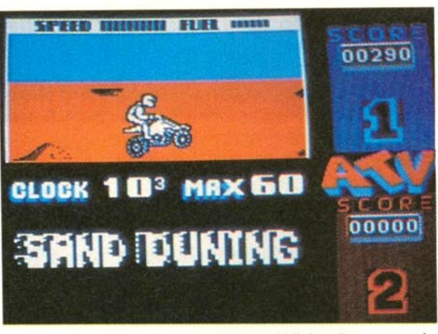
Wer noch nicht die Gelegenheit hatte, in unserer überaus vortrefflichen ASM SPECIAL 3 (schmalztrief...) nachzulesen, wie denn nun der Evergreen **BOMB JACK** *auf dem* **Atari ST** *aussieht, der soll hier noch einen kurzen Kommentar nachgeliefert bekommen: Es geht so. Zwar sind die Backgrounds sehr hübsch und die Spielbarkeit durchaus in Ordnung, aber* **ELITE** *hat bei den Sprites und dem Sound voll geschludert. Jack sieht aus wie ein Mistkäfer, und den Sound kann man im günstigsten Fall als „gewöhnungsbedürftig" und im schlimmsten als piepsig-nervig bezeichnen. Es ist zwar kaum zu glauben, aber die Spectrum-Fassung dieses tollen Spiels ist nach wie vor die beste!*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Elite



Für die Low-Budget-Fans (wider Willen?) gibt's auch was Neues, und zwar den **ATV SIMULATOR** *für den* **Amstrad**. *Von* **CODE MASTERS** *sind wir ja eigentlich beste Taschengeldqualität gewöhnt, aber im Falle dieser Umsetzung rollen die Tränen der Trauer. Das Spielfeld dieses Motorrad-Buggy-Verschnitts nimmt ungefähr* **ein Drittel** *des Bildschirmes ein (gewaltig, gewaltig, ...), während der Rest für Kinkerlitzchen draufgeht. Dafür dürft Ihr dann auch ein winziges Sprite auf einem winzigen Gefährt über winzige Hindernisse geschickt steuern. Man, ist das häßlich! Zugegeben, die Spielbarkeit hat sich gegnüber der C-64-Fassung erhöht,*



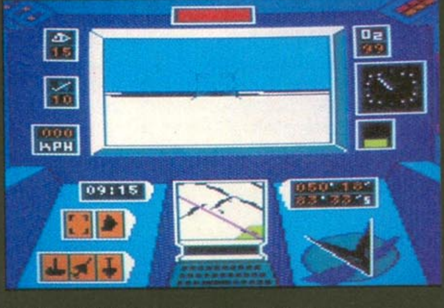
und der Sound von David Whittaker macht sich auf dem Ex-Schneider gut, aber nach maximal fünf Minuten kommt bei mir die Langeweile auf. Gäähn, gäähn...

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Code Masters



Und noch'n kühles Spielchen für heiße Tage: **ARCTICFOX**. *Allein schon beim Namen läuft es mir wohlig fröstelnd den Rücken runter, aber wenn ich dann nach dem Laden mitansehen muß, was* **ELECTRONIC ARTS** *aus dem guten 3D-Panzer-Fight für den* **Spectrum** *fabriziert hat, wandelt sich dieses Frösteln in Grausen. Dicke, fette, zackige Balken (echt ekelhaft...) stellen die Feinde und Backgrounds dar, während ein leichtes Bildschirmhüpfen auf dem winzigen Spielfeld wohl das Scrolling darstellen soll. Das is ja*



wohl echt in die Hose gegangen...

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Electronic Arts

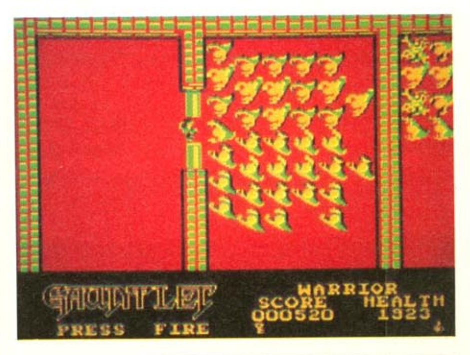
Echt erstaunlich, was man aus dem **IBM** *alles herausholen kann, wenn sich die Autoren viel Mühe geben und man auch noch glücklicher Besitzer eine EGA-Grafik-Karte ist.* **SHE-FOX**, *das mäßige Jump-and-run-Game mit einer peitschenknallenden Bikini-Lady (ehrlich!), verfügt über wirklich nette Backgrounds und ein hübsches Helden-Sprite (inkl. Bikini), aber krankt auch an den selben Macken wie die ST-Fassung.* **MARTECH** *hat es immer noch nicht geschafft, ein ordentliches Scrolling und – was noch viel wichtiger ist – eine ordentliche Steuerung hinzubekommen. Stattdessen ruckelts im Karton, während sich die Lady standhaft weigert, während des Laufens auch rechtzeitig über einen Abgrund zu springen. Frustig, frustig, ... Allerdings sieht es echt witzig aus, wenn die Dame dann in den Fluten verschwindet, denn sie wedelt derart mit den Armen, daß man meinen möchte, sie grooved entweder zum (würg...) IBM-Pieps-Sound oder freut sich, daß sie endlich aus dem Spiel verschwinden darf...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Barrington Harvey



Wow, **GAUNTLET** *für den* **IBM** *ist da! Zwar sieht dieses kämpferische Labyrinthspiel mit Monstern über Monstern, Geheimwaffen und vier verschiedenen Spielcharakteren etwas gröber als auf den anderen Rechnern aus, aber ich halte dieses Game auch auf der Business-Maschine für spielwenswert. Das Scrolling und die Grafiken werden Euch nicht vom Hocker hauen, aber für die begrenzten Möglichkeiten, die der IBM bietet, hat* **U.S. GOLD** *doch 'ne ganze Menge herausgeholt. Zudem gibt's auf der Disc noch ein Systemfile zum Abspeichern auf Harddisc (!) und diverse Hinweise zur Anpassung an den eigenen Rechner. Na, das ist doch ein Service!*

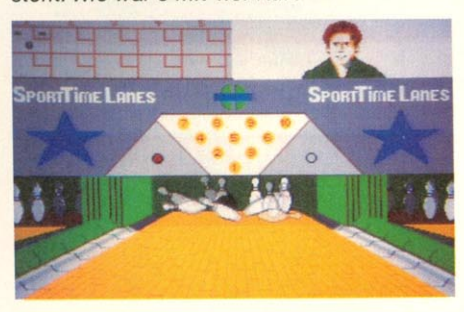


Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



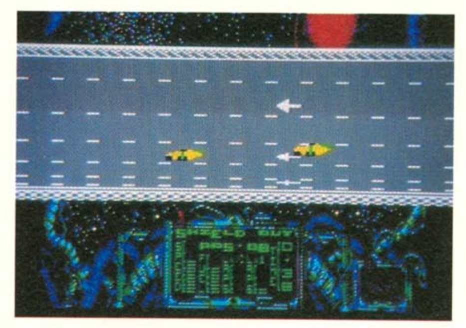
Jawoll, in dieser Jahreszeit gibt's nicht's besseres als ein zünftiges Sportspiel mit vier Diziplinen für die gute Stube! **INDOOR SPORTS** *für den* **Atari ST** *sind nämlich angesagt, und zwar Tisch-Eishockey, Bowling, Darts und Tischtennis. Die Umsetzung dieser vier Sportarten ist* **DATABYTE** *ganz gut gelungen, besonders in der Anlaufszene beim Bowling, die wundervoll animiert ist. Am schwächsten finde ich das Tisch-Eishokkey, aber alles in allem sieht die ST-Version halt so aus wie die alte Amiga-Fassung. Nur der Sound hat nachgelassen und leidet nun an einer rauhen, krächzenden Sample-Stimme, die bereits jenseits von Gut und Böse steht. Wie wär's mit 'ner Kur?*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: Databyte

Langsam plätschert es dahin, das Spiel mit dem feurig verheißungsvollem Namen **FURY**. *Echt schwach, was uns* **MARTECH** *da wieder vorlegt: Ein biliges Rennspiel mit*



erstklassigem Outfit. Zugegeben, MARTECH hat für den **C-64** *noch einen interessanten Sound draufgelegt, aber der Rest des Spiels ist grauenvoll wie eh und jeh. Den Vogel schießen aber die Autosprites ab, die als winzige Leuchtkäfer über den Bildschirm huschen. Ogottogottogott...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Barrington Harveys, England



Der **PROFESSIONAL BMX SIMULATOR** *konnte mir auf dem* **Amstrad** *besonders*



durch die gelungenen Grafiken gefallen, denn **CODE MASTERS** *zeigt da mal, was der Rechner eigentlich kann. Die Steuerung finde ich zwar nach wie vor äußerst gewöhnungsbedürftig, die Rennen schwierig zu meistern und die zweite Kassette mit den Zuastztracks eigentlich unnötiger Ballast, da das Zeug auch auf einer Kassette Platz gefunden hätte, aber ansonsten ist das Spielchen ganz spaßig. Die Umsetzung geht echt okay, zumal CODE MASTERS auch bei diesem Billispiel daran gedacht hat, noch einen guten Sound mit beizusteuern. Empfehlenswert!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Code Masters•

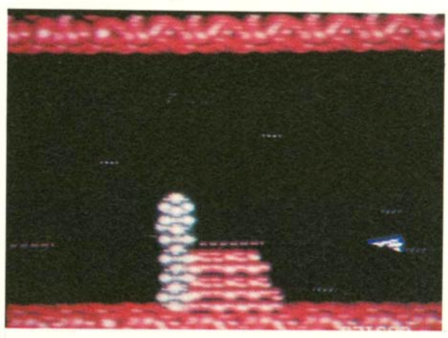


Langweilig, langweilig, so manche Konvertierungen. Da ändert sich nichts, die Farben bleiben gleich, die Formen, das sonstige Outfit, usw. So geschehen ist dies wieder bei **L.A. CRACKDOWN**, *dem heißen Game um heißen Stoff, sprich Drogen.* **EPYX** *hat für den* **IBM** *alles beim alten gelassen, bis auf den Sound, denn der fehlt bis auf eine gräßliche Titelmelodie völlig. Zum Glück, möchte man da sagen...*

Konvertierungsnote 0

Muster von: U.S. Gold, England

Die Trigger-Fans mit dem zittrigen Zeigefinger werden sich vielleicht noch an **SALAMANDER** *erinnern, jenes faszinierende Ballerspiel-Modul auf dem MSX, das besonders unseren Redaktions-Rambo Otti „Stallone" Schmidt in Verzückung versetzte. Nun, dieses Game gibt's jetzt für den* **C-64**! *Mit großer Spannung luden wir es ein, und dann – gab's lange Gesichter. Wo waren sie geblieben, all die herrlichen Killersprites, Myriaden von Schüssen ausstoßend? Stattdessen sind die Levels jetzt kürzer geworden und besitzen maximal die Hälfte der Gegner, die's beim MSX gab. Außerdem sind die meisten Feinde schon nach einem Schuß platt, so daß man sich einfach seelenruhig mit drei „Options" (Waffendrohnen), dreifachem Schuß und 'ner Streuring-Wumme vom Rechner rumscrollen lassen kann, ohne ernsthaft behelligt zu werden.*



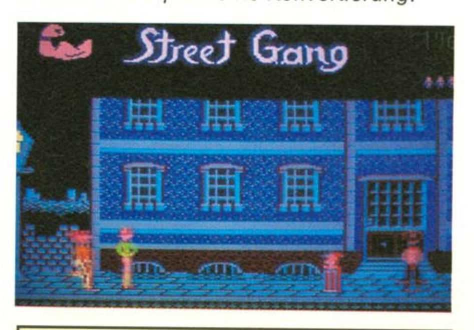
Die Grafik des Games hat mich auch nicht vom Hocker gehauen, aber **IMAGINE** *hat eigentlich ganz geschickt mit den Farben gearbeitet und teilweise hübsche Sprites auf die Beine gestellt. Gefallen haben mir da besonders die Stoßzähne Mitte des ersten Levels.*
SALAMANDER scheint mir in dieser Konvertierung besonders für Anfänger geeignet, die noch nicht die großen High-Scores holen. Fans von exzellenten, schweren Ballerspielen aber, die zudem noch das Original kennen, dürften etwas enttäuscht sein.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Ocean



Was soll man zu **STREET GANG** *(von* **EURO GOLD** *) auf dem* **Amstrad** *sagen? Wohl nur, daß die „Jogger" bei diesem horizontal scrollenden, öden Schießspiel nach wie vor wie gehbehinderte Omas durch die Gegend hüpfen, der Schwierigkeitsgrad vieeel zu hoch ist, und die Backgrounds ziemlich langweilig sind. Na also, da haben wir doch wieder eine äquivalente Konvertierung!*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: 10

Ach, wär das schön, wenn das Wasser noch so schön klar und sauber wie beim **SUB BATTLE SIMULATOR** *von* **EPYX** *wäre! Allerdings haben die Autoren beim Outfit ihres Unterwasser-U-Boot-Spektakels wohl weniger an verklärende Romantik sondern eher an ihre Faulheit gedacht, denn alle Grafiken der* **Amiga**-*Version sind vom C-64 1:1 abgekupfert worden (und der Sound...). Für den Amiga sieht das ganze dann natürlich etwas unterbemittelt aus (zum 2.: ogott, dieser Sound...), auch wenn sich die strategischen Möglichkeiten ansonsten eigentlich sehen lassen können; das Spiel also echt nicht schlecht ist. Aber – nee, nee, liebe Epyxer, so billich kommt ihr mir nich wech!*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: U.S. Gold, England



Geschmackloses gibt's vom Comic-Adventure **CRASH GARRETT** *für den* **Amiga** *zu vermelden, denn warum, alles in der Welt, mußte* **ERE INFORMATIQUE** *den Hintergrund der Comicbilder mit Hakenkreuzen unterlegen??? Klar, das Game spielt im düsteren zweiten Weltkrieg, aber der gute Geschmack sollte doch gewahrt werden, oder? Ansonsten gibt's Neuerungen gegenüber der ST-Fassung nicht festzustellen, denn die Grafik und die Animation gleicht sich wie ein Ei dem anderen. Na gut, der Sound und die Sprachausgabe ist klarer, aber für 'ne großartige Aufwertung reicht's nicht.*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



Bruce Lee's Ahnen sind einfach nicht totzukriegen, und wenn, dann nur mit gezielten Karatetritten, -schlägen, etc. Wenn's ja wenigstens bei **ST-KARATE** *noch gute Techniken und 'ne gute Animation geben würde, hätt' ich ja nicht viel zu meckern, aber das Game ist ja dermaßen schwach gemacht...* **PRISM LEISURE** *hat ganze Arbeit geleistet und die ST-Fassung wirklich genauso mies gemacht wir damals auf dem Amiga. Die Sprites hüpfen leicht krankhaft umher und sehen aus wie abgemagerte Ex-Söldner (ja, sie trugen seltsame Gewänder und irrten ziellos umher...). Technik braucht man für die Fights zum Glück nicht: Einfach mit dem Joystick rühren, beständig den Feuerknopf betätigen, und schon ist der Gegner nach kürzester Zeit besiegt. Einziger positiver Aspekt sind die netten Backgrounds, aber die sind unter aller Garantie direkt vom Amiga übernommen worden. Was soll's, wir haben jedenfalls wieder eine 1:1 Konvertierung, die genauso schlecht ist wie das Original.*

Konvertierngsnote: 0

Muster von: 7



Otti und Uli unterwegs ...

Programmierer, Demos und Fachsimpelei

Daß die deutsche Programmierszene gerade bei den 16-Bittern einiges aufholen konnte, hat sich ja inzwischen herumgesprochen. Ab und an treffen sich die Programmierer zu einem kleinen Meeting, bei dem Erfahrungen ausgetauscht werden. Ein solches Treffen fand Anfang Juli in Ludwigshafen statt. Daran nahmen auch Programmierer aus Belgien und England teil, besonders stark vertreten waren die bayrischen Programmierer und die Leute aus dem Hessenland. Ulrich Mühl und meine Wenigkeit haben uns unter die Programmierer gemischt, um Ihnen von diesem Treffen berichten zu können.

Obwohl nicht so viele Leute zu dem Meeting kamen, wie sich angesagt hatten, konnten trotzdem viele wertvolle Informationen ausgetauscht werden. Ich kann gleich vorwegnehmen, daß sich die Amiga-User auf einen heißen Herbst einstellen können. Da werden einige Spitzenprogramme auf den Markt kommen.
Was lief so ab? Nun, in ziemlich lockerer Atmosphäre wurden Informationen, Wissen und Tricks getauscht. Die größten Diskussionen gab es über das Thema Kopierschutzmaßnahmen. Man unterhielt sich über das Für und Wider der einzel nen Verfahren bzw. den Sinn oder Unsinn von Kopierschutz überhaupt. Natürlich wurde über den „besten Kopierschutz" gefachsimpelt. So war z.B. das Programm Katakis für den Amiga von keinem der handelsüblichen Kopierprogramme zu duplizieren.
Auch über das Gerücht der sogenannten WEAK-BITS, wurde gesprochen. Dabei soll es sich um Bits auf den Disketten handeln, die keinen festgelegten Wert besitzen und auf diese Weise beim Lesen der Diskette (vor allem beim Kopieren) jedesmal andere Werte liefern. Sollte sich dieses Gerücht bewahrheiten, dann wären die Zeiten der Raubkopien entgül tig vorbei. Allerdings konnte kein Beweis für die Existenz sol cher Weak-Bits geliefert werden.
Natürlich hatten fast alle ein Demo dabei, das auch vorgeführt wurde. Einige nutzten auch die Zeit, um Verbesserungen an Programmen vorzunehmen. Um aber jetzt falschen Vermutungen vorzubeugen: Es handelte sich **NICHT** um eine Copy-Fete! Die meisten der anwesenden Programmierer waren zwar früher einmal Cracker, doch ist das mittlerweile vorbei. Es ist ja kein Geheimnis, daß ein Teil der deutschen Software von ehemaligen Crackern geschrieben wurde.

Ich hatte ja schon weiter oben geschrieben, daß im Herbst einiges an neuen Programmen auf die User zukommt. Ein paar davon will ich nun vorstellen. Andreas von Lepel, der Autor von SARCOPHASER, arbeitet an einem Spiel mit dem Namen Australopithecus Mechanicus (jedenfalls ist das der Arbeitstitel). Bei diesem Spiel muß man seinen Helden durch viele Gefahren steuern. Gewisse Ähnlichkeiten zu älteren Gerüstspielen sind vorhanden, sie betreffen allerdings nur die Art des Spiels. Die Grafik – sie soll nochmals überarbeitet werden – ist jedenfalls recht gut. Mal abwarten, wie die fertige Version aussieht. Teut Weidemann, Co-Autor von SARCOPHASER, werkelt an einer R-TYPE Umsetzung. Dazu kann ich allerdings noch nicht viel sagen, da ich nur einige Grafiken sehen konnte, die gerade von Sebastian Dosch bearbeitet wurden. Sebastian, er ist fünfzehn Jahre alt, hat auch ein Eisen im Feuer. Zusammen mit Holger Graefe und Jörg Meenen entsteht zur Zeit eine Amiga-Version des älteren C64-Spiels DROL. Hierbei handelt es sich um ein Gerüst-Spiel mit scrollendem Bil dschirm. Zwar ist dieses Spiel prinzip alt, die Grafiken sind aber fantastisch gezeichnet, und die Animation hat's in sich! Umsteiger vom C-64 werden dieses Programm sicher zu schätzen wissen. Der größte Hammer war aber zweifellos die Vorführung der Amiga-Version von KATAKIS. Mann oh Mann, da geht echt die Post ab! War die C-64-Fassung schon gut, so kann man sie aber gegen die Amiga-Version fast vergessen! Frei nach dem Motto, alles dreht sich, alles bewegt sich, bekommt man bei Katakis so viele Gegner um die Ohren gehauen, daß selbst abgebrühten Spielern der kalte Schweiß ausbricht. Die Grafiken sind sehr gut, ebenso die Animationen. Alles in allem ein wirklich gelungenes Programm!
Ringside, so heißt ein Boxkampf-Spiel, das bald von EAS vertrieben werden wird. Es bietet tolle Grafiken und eine Menge Spielspaß. Es war aber auf dem Treffen noch nicht ganz fertig. Ich hoffe, daß wir bald einen ausfühlichen Test der entgültigen Version präsentieren können. Leider gibt es auch Unangenehmes zu vermelden. Die Autoren von Fast Lightning, Frank Neuhaus und Hans Georg Berg, machten mich auf einen Fehler aufmerksam. In ASM 8+9/88 berichteten wir über ein Programm namens FAST EM. Dieses Programm ist ein Pl agiat! Es besteht nämlich zu mehr als 90% aus denselben Routinen, die auch in Fast Lightning verwendet wurden. Somit liegt ein Verstoß gegen das Urheberrecht vor! Wir wollten dies an dieser Stelle klarstellen.
Neben den Programmvorführungen lief natürlich auch 'ne ganze Menge Konversation. Jeder wußte und fragte irgendwas. So konnten praktisch alle Teilnehmer des Treffens ihren Wissensschatz vergrößern. Das läßt natürlich für die Zukunft auf noch bessere Programme hoffen. Vor allem hat es aber auch Spaß gemacht, die Leute einmal kennenzulernen, die die Spitzen-Programme schreiben. Jedenfalls scheinen die Programmierer im allgemeinen mit der ASM zufrieden zu sein, es hat nämlich keiner versucht, mich oder den Uli zu erwürgen! Wir sind sehr gespannt, auf die neuen Programme, die da auf uns zukommen werden.

Ottfried Schmidt

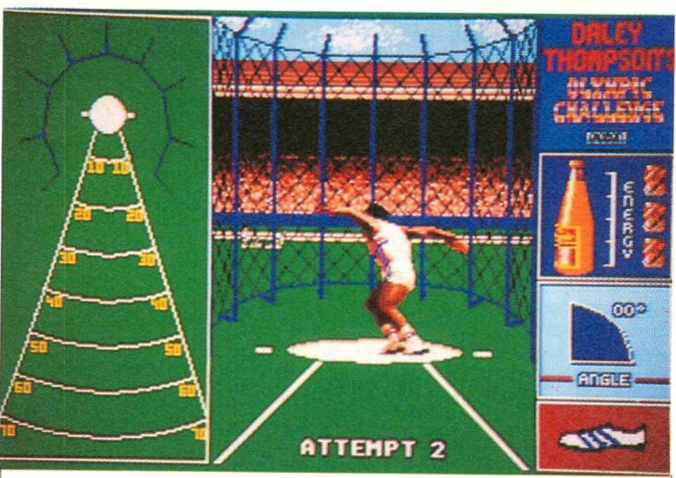


Ring frei für RING SIDE! Der „Heinz aus der Schweiz" wirbelt momentan mehr mit den Fingern als mit den Fäusten. Das Foto zeigt die Amiga-Version, die bald von EAS herausgegeben wird.



IM BLICKPUNKT

Daley Thompson's Olympic Challenge



Auf Medaillenkurs: Das Diskuswerfen und der . . .

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE („Olympic Challenge" = olympische Herausforderung) ist in einigen Wochen auf dem Markt. Wieder einmal stellte sich ein prominenter Sportler (in diesem Fall schon derselbe zum dritten Mal) für eine Software-Produktion zur Verfügung. Parallelen drängen sich auf: Hatte sich doch schon GREMLIN mit GARY LINEKER (schon vor der Euro-'88-Pleite der Briten) etwas verkalkuliert, so könnte OCEAN mit DALEY THOMPSON ebenfalls aufs falsche Pferd gesetzt haben. Die Leistungen des sympathischen Zehnkämpfers in den vergangenen Wochen waren beileibe nicht olympiaverdächtig, so daß es für den Nord-Londoner wahrlich zu einer „olympischen Herausforderung" kommt. Das Sportspiel selbst (wir sahen einige Auszüge) allerdings konnte voll überzeugen!

Demoprogramm: Daley Thompson's Olympic Challenge, **System:** Atari ST (lag uns vor), Amstrad, C-64, Spectrum, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Es ist schon erstaunlich, wie große Ereignisse softmäßig ihre Schatten (voraus) werfen! Momentan sind die Sommerspiele in. Nach der *Summer Olympiad* durften wir nun auch einen Blick auf **OCEAN's DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE** werfen. Wir hatten die ST-Version als Grundlage.

Es handelt sich um ein realistisches Zehnkampf-Programm, aus dem wir leider nur zwei Disziplinen antesten konnten. Zum einen hatten wir die Chance, mit einem digitalisierten Daley 100 Meter zu laufen. Dabei erkennt man rechts einen Teil des Stadions, etwa in der gewohnnten „TV-Perspektive". Ganz links sehen wir Thompson in den Startblöcken. Nach dem Startschuß drücken wir Feuer und rudeln mit dem Stick rechts/links. Wir erleben nun unseren Daley in der Großaufnahme (digitalisierte Bildfolge) links, und parallel dazu verfolgen wir seine Leistung im Wettbewerb (auf der Aschenbahn) im rechten Teil des Screens.

Der zweite Wettbewerb ist das Diskuswerfen, das wir uns reinziehen konnten. Hier ist es wichtig, den Daley zu drehen (mit Stick rudeln, um die nötige Drehgeschwindigkeit zu erreichen), dann Feuer drücken, um den Abwurfwinkel zu bestimmen und diesen Knopf wieder loslassen – Thompson wirft...

Wir haben zwar erst einen kleinen Eindruck von diesem sportlichen Ereignis gewinnen könnnen, glauben aber dennoch einschätzen zu können, daß es zu einem echten Sport-Hit werden könnte. Die ST-Grafik war über die Maßen gut; die Animation herrlich. Wichtig auch: Die Punkte, die für die Leistungen gegeben wurden entsprechen ungefähr der Realität. So erhielt unser Kämpfer 1220 Punkte beim Diskuswurf (obwohl Daley noch nie die Weite 73,78 m erreichte) – das ist in etwa ein „gerechter" Maßstab. So konnten wir uns durchaus vorstellen, in baldiger Zukunft einen DALEY THOMPSON-Redaktionstag einzulegen!

MANFRED KLEIMANN



100-m-Lauf lassen einiges erwarten. *(Fotos: Atari ST)*

Elitetruppe gegen Geiselterror

Im Blickpunkt: HOSTAGES

HOSTAGES ist der Titel des neuesten INFOGRAMES-Produkts, das in diesen Tagen den Weg von seinem französischen Herkunftsland auch in die Regale der deutschen Händler finden wird. Wenn wir den englischen Titel einmal ins Deutsche übersetzen (hostage = Geisel), so bekommen wir schon eine ungefähre Vorstellung von dem, was uns in dem neuen Game erwartet. Doch damit wollen wir uns natürlich nicht begnügen, und so habe ich mir das Programm, von dem mir ein spielbares Demo zu einer ersten Begutachtung vorlag, etwas näher für Euch angeschaut.

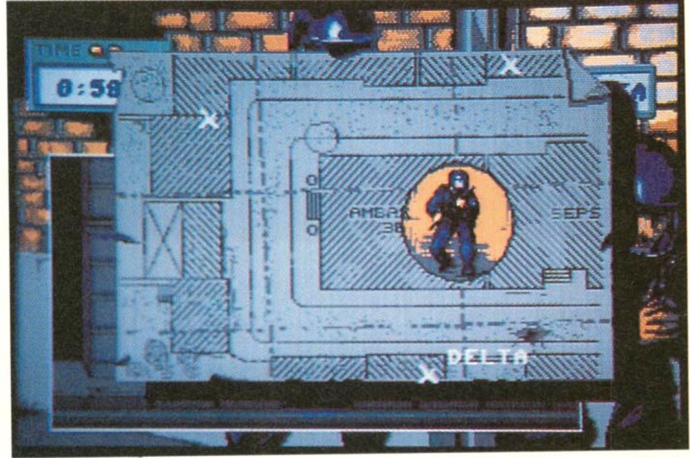
Programm: Hostages, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM-PC, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [23].

In dem Moment, da ich diese Zeilen schreibe, liegt das blutige Geiseldrama, das in Gladbek begann, über Bremen führte und in der Nähe Kölns seinen schrecklichen Abschluß fand, gerade ein paar Tage zurück. Ihr werdet also vielleicht verstehen, daß ich, noch unter dem Einfluß der Berichterstattung in Presse, Funk und Fernsehen stehend, mit reichlich Unbehagen an den Test des **INFOGRAMES**-Games herangegangen bin. Umso mehr jedoch hat mich die Feststellung erleichtert, daß bei **HOSTAGES** nicht die Action allein im Vordergrund steht. Vielmehr handelt es sich um ein Programm, bei dem die Strategie eine ganz wesentliche Rolle spielt. Doch bevor ich Euch den Spielablauf erkläre, zunächst ein paar Worte zum Hintergrund des Programms.



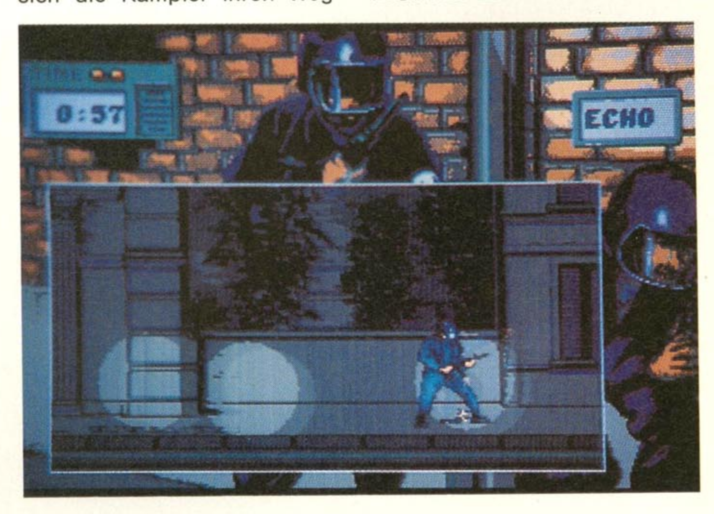
Mal wieder typisch INFOGRAMES: Das neueste Produkt, HOSTAGES, besticht durch perfekte Grafiken und hervorragende Animation. (Fotos: ST)

In die Botschaft eines fiktiven Landes irgendwo in einer nicht näher benannten Stadt sind Angehörige einer terroristischen Vereinigung eingedrungen. Sie nehmen Angestellte der Botschaft als Geiseln, um ihre Forderungen durchzusetzen. An diesem Punkt kommt der Spieler zum Zuge, der als Kommandant einer Elitetruppe die Befreiung der Geiseln übernehmen soll. Für dieses Vorhaben stehen Euch insgesamt sechs erfahrene, auf Spezialeinsätze gedrillte Leute zur Verfügung. Drei von ihnen sind Scharfschützen, bewaffnet mit Maschinenpistolen; die drei anderen sind spezialisiert auf waffenlosen Einsatz und übernehmen alle entsprechenden Aufgaben. Ziel ist es, das liegt auf der Hand, die Geiseln zu befreien, indem man sich Stück für Stück in die Botschaft vorarbeitet. Dabei kommt es, wie schon gesagt, weniger darauf an, wild in der Gegend herumzuballern, sondern planvoll und überlegt zu Werke zu gehen. Mittels der Tasten F1-F6 kann man zwischen den sechs Einzelkämpfern hin- und herschalten und den jeweils am geeignetsten erscheinenden zum Einsatz bringen. Wählt man aber einen neuen Mann aus, so sollte man den zuvor eingesetzten zunächst in Sicherheit bringen. Die Terroristen lassen nämlich einen ständigen Kugelhagel auf unsere Helden herunterprasseln; Schutz davor findet man unter anderem in Hauseingängen.



Die Grafik des Programms ist – typisch INFOGRAMES – wieder einmal ganz hervorragend. Alles ist sehr detailliert und fein gezeichnet. Die Animation der Figuren ist fantastisch gelungen. Ihre Bewegungsabläufe beim Laufen, Springen, Abrollen, Ducken etc. sind so gut programmiert, daß die Bezeichnung „lebensnah" sicher nicht zu hoch gegriffen ist. Während sich die Kämpfer ihren Weg durch das Dauerfeuer der Terroristen zu bahnen versuchen, wird das Dunkel der Szenerie durch Scheinwerfer abgesucht, deren Lichtkegel quer über den Monitor wandern. Auch das hat INFOGRAMES bestens hinbekommen. Wie ich von einem Firmensprecher erfuhr, soll die Steuerung noch verfeinert, der Sound verbessert und das Game insgesamt ausgefeilt werden. So hatte ich beim Test noch nicht die Möglichkeit, alle der sechs Kämpfer anwählen zu können. Auch sollen bei der fertigen Version verschiedene Schwierigkeitsgrade enthalten sein, die dann eine entsprechend hohe Anzahl von Gegnern bedeuten. Außerdem sind englisch- und deutschsprachige Versionen geplant. Aus diesen Gründen möchte ich zunächst auf eine Bewertung verzichten und stattdessen auf die fertige Version des Programms warten. Wir werden Euch dann natürlich einen ausführlichen Testbericht nicht vorenthalten. Eines aber kann ich auch jetzt schon sagen: Man darf auf HOSTAGES gespannt sein!

Bernd Zimmermann



ACTION CAR

Mehr Power und Utilities als je zuvor! Für alle



Zahlreiche Programmierhilfen für Graphik, BASIC und Maschinensprache. Mit dem ACTION-Knopf können Sie Programme anhalten und bearbeiten: Graphiken, Texte, Sprites.

- **WARP 25: Weltweit schnellstes Fast-Load/Save für Disks lädt seriell 200 Blocks in 6 Sekunden, 240 Blocks in 7 Sekunden.** WARP 25-Files können auch ohne ACTION CARTRIDGE schnell geladen werden. Keine zusätzliche Hard- oder Software erforderlich. Funktionen: Superfast-Load, Warp-Save, Scratch, Filecopy, Formatwandlung. Normal/Disk-Turbo wählbar. Warp 25 Files werden automatisch erkannt. Die absolute Spitze der Kompatibilität.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein Backup Ihres Programms von Disk auf Disk, Disk auf Tape, Tape auf Disk oder Tape auf Tape. Vollautomatisch. Sie geben nur einen Namen ein.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp-Turbo Geschwindigkeit geladen. Völlig unabhängig vom ACTION CARTRIDGE PLUS.
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie bei Spielen unbesiegbar indem Sie Kollisionen abschalten.
- **GRAPHIK-FREEZE:** Frieren Sie Ihr Programm ein und drucken die Bilder aus. Graphiken, Spielergebnisse usw. Auf fast jedem Matrix-Drucker möglich wie z.B. Commodore, Epson und Kompatiblen. Druck in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen möglich. Total einfach. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE-SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires (hochauflösende) Graphiken per Knopfdruck auf Disk. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist64, Image System u.a.
- **SPRITE MONITOR:** Der spezielle Sprite.Monitor hält den Programmablauf an. Alle Sprites werden auf dem Schirm dargestellt. Die Sprites können gespeichert, gelöscht und sogar in ein anderes Spiel geladen werden. Machen Sie Ihr eigenes Spiel.
- **TRAINER POKES:** Drücken Sie den ACTION-Knopf und geben die Pokes ein für ein verlängertes Spiel. Maßgeschneidert nach Ihren Vorstellungen.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert mehrteilige Spiele von Cassette auf Disk mit Fast-Load. Bei vielen Spielen möglich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Compacker komprimiert Programme und macht sie einteilig für besonders schnelles Laden.
- **TEXT MODIFY:** Lassen Sie ACTION CARTRIDGE Ihr Programm auf einen beliebigen Text durchsuchen und durch einen neuen Text austauschen. So können Sie z.B. Ihren Namen in ein Programm setzen oder die High Scores verändern. Dann speichern Sie ab oder starten neu.
- **MASCHINENSPRACHE MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschine-Monitor mit 8 Kilobyte extra RAM. Sie halten ein Programm an und können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch Bildspeicher, Stack und Zeropage. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer Assemble, Disassemble, Vergleichen, Suchen, Relocatieren, Transfer, Hex-Dump, Full Screen ASCII, Zahlenkonvertierung, RAM/ROM-Banking etc. Benutzt kein Computer-RAM. Drucker werden interstützt.
- **DISK MONITOR:** Monitor für Ihr Floppylaufwerk mit allen notwendigen Befehlen. Für Profis unentbehrlich.
- **FAST DISK COPY:** Sie kopieren damit eine komplette ungeschützte Disk in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert einzelne Files im Standard-und Warp 25 -Format. Dabei ist eine gleichzeitige Format-Unwandlung möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung von Disketter in unter 20 Sekunden.
- **CENTRONICS INTERFACE:** Programmierte Schnittstelle am Usersport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Damit Ihr Drucker mit voller Geschwindigkeit arbeiten kann.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Pallette von zusätzlichen Basic-Befehlen, die jeder Programmierer benötigt: Zeilennummerierung, Delete, Merge, Append, Basic Renew (OLD), Linesave usw. Printerlister listet ein Programm (oder die Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner-Speicher bleiben erhalten.
- **VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Alle wichtigen Befehle wie Load, Save, List, Directory usw, auf Tastendruck. Direktes Laden aus der Directory möglich.
- **TAPE TURBO:** Ein spezielles Turbo für Ihre Datassette. der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! ALLE Optionen Sind im ACTION CARTRIDGE PLUS eingebaut. Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. Für **CASSETTE** und **DISK** (bis zu 2 Floppys).

TRIDGE PLUS

Spieler, Programmierer und Hobby-Hacker!

Oder Ihr Spiel im TURBO-Format abspeichern. COMPUTER ACTION TOTAL im VC64. Mischen Sie sich Ihr privates Spiel. Der absolute Renner in den USA und England. Jetzt auch bei uns.

FÜR 1541/1541C 1570/1571/1581 und Datassette

"ACTION CARTRIDGE PLUS besitzt eine völlig neue Modultechnik mit einem speziell dafür in Deutschland entwickelten LSI Custom Chip. Dieses LSI Logik-Chip ist einzigartig bei Modulen. Dieses Logik-Chip macht es erstmals möglich, daß auch Programme angehalten und bearbeitet werden können, deren Kopierschutz Speicherstellen für Freezer abfragt. Da somit auch das ungeschützte Speichern von urheberrechtlich geschützter Software möglich wird, weisen wir darauf hin, daß dieses Modul nur für den privaten Gebrauch bestimmt ist. Fragen Sie in Zweifelsfällen Ihren Software-Lieferanten.



Jetzt neu ACTION CARTRIDGE PLUS V6 mit weiteren Funktionen

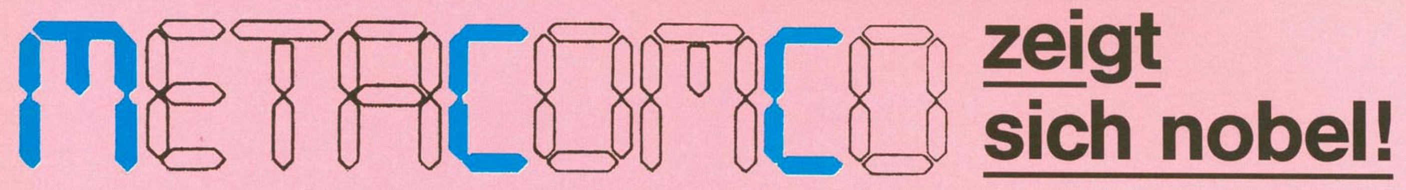
Fragen Sie nach
ACTION CARTRIDGE PLUS V6
bei Ihrem Händler oder bestellen Sie per Nachnahme für nur DM 129,– frei Haus bei
vts data GmbH

Postfach 400 621, D-5000 Köln 40, Tel.: 0 22 34 – 7 16 01
Telefax für Händler: (49) 0 22 73 – 27 54

In Holland:
GIMA Print Service, Tijger Str. 44, 6531 MG Nijmegen, tel: 080-560491

ACTION CARTRIDGE PLUS V6
bietet jetzt noch mehr:
- Dt. Menüführung
- Dt. Handbuch
- Sprites mit Hires-Graphik drucken auf Epson-80 kompatiblen Druckern
- **RAM LOAD 25,** so schnell wie Warp, aber kein Spezialformat nötig
- Verbessertes Toolkit mit **RENUMBER** (auch Sprungadressen)
- **TURBO-TAPE** kompatibel (integriert)
- korrektur **MERGE**-Befehl
- neues stabiles Modulgehäuse

ASM-DAUER-POWER



zeigt sich nobel!

Wer folgende Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung von insgesamt

5 SUPER-ANWENDERPROGRAMMEN für den AMIGA teil.

Zu gewinnen gibt es:

3 x PASCAL V.2

2 x METACOMCO TOOLKIT

1. Nach welchem Mathematiker wurde die Programmier-Sprache PASCAL benannt?
a) Pascal Keppler b) Blaise Pascal
c) Jean-Pascal Pasteur
2. Wo ist der Sitz des Hauses METACOMCO?
a) Bristol b) London
c) Stoke-on-Trent

Kennwort: Metacomco

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 30. Oktober 1988: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

OCEAN'S DALEY BIKE

Sie kennen diesen Sport-Star?

... na, dann können Sie sicher auch die nachfolgenden drei Fragen beantworten, um vielleicht in den Genuß folgender Gewinne zu kommen:

1. Preis: Ein Rennrad der OCEAN-Superklasse

Trostpreise: DALEY THOMPSON's OLYMPIC CHALLENGE für folgende Rechner: 10 x ST · 10 x AMIGA · 10 x AMSTRAD-Disk · 10 x C-64-Disk

1. Wer außer Daley Thompson konnte seinen olympischen Titel erfolgreich verteidigen?
a) Bob Mathias (USA) b) Willi Holdorf (Deutschland)
c) Tony Emmet (GB)
2. Daley Thompson hat nie einen Zehnkampf in England bestritten!
a) Richtig b) Falsch
3. Wer ist der Boss von OCEAN-SOFTWARE?
a) David Ward b) Ian Flemming c) Colin Stokes

Kennwort: „OCEAN-BIKE"

ocean

DELTA



macht „Stöffchen“ locker! Zu gewinnen gibt es das brandneue Spiel BIONIC COMMANDO je fünfmal für Amiga, Atari ST und C-64 (Disk). Sagt uns nur, wer den Sound zu diesem Superteil programmiert hat. War es David Whittaker, Tim Follin oder Rob Hubbard? Alles klar? Kennwort: DELTA

Wenn einer eine Reise tut ...

... dann kann er was erzählen!

Wollt Ihr nach England?

Code Masters lädt ein!

Wer die sympathischen Jungs in Birmingham besuchen möchte, der beantworte uns folgende Frage zu dem neuen Programm SUPER HERO:

„Womit wird es ermöglicht zu springen?“

Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir einen

WOCHENEND-TRIP nach BIRMINGHAM

sowie

10 CODE-MASTERS-T-SHIRTS

und

10 CODE-MASTERS-SPORTKAPPEN

Wer die richtige Antwort weiß (siehe auch Testbericht auf Seite 43!), schreibe sie auf eine Postkarte und schicke diese mit Altersangabe schleunigst an die ASM-Redaktion.

Kennwort: SUPER HERO

Lin-EL schmiedet ein Heißes Eisen!

DRAGON SLAYER

Wer weiß, wo das bekannte Schweizer Software-Haus ansässig ist (Lindenberg, Appenzell oder Emmental?), kann folgendes gewinnen:

Kennwort: „Schwert"

1. Preis:
Ein handgefertigtes Schwert
(Wert: 3.000 Mark)

2.-6. Preis
je 1x DRAGON SLAYER (Amiga)

„HANG ON" IN DER MERKUR SPIELOTHEK.



Machen Sie mit beim Merkur Spielothek-Gewinnspiel!

Gewinnfrage: Wie heißt der beliebte Rennsport-Simulator, bei dem Sie sich so richtig in die Kurve „hängen" können?

Ihr Gewinn: Für jede richtige Antwort 3 Freispiele am Gerät Ihrer Wahl in einer echten Merkur Spielothek in ihrer Nähe.

Der Hauptgewinn: Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir einen echten Flipper. Für den Spielspaß zu Hause.

Postkarte mit dem Kennwort „Merkur Spielothek" an:
ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.
Einsendeschluß: 30.10.1988.





SPIELEN MACHT SPASS, UND WIE..



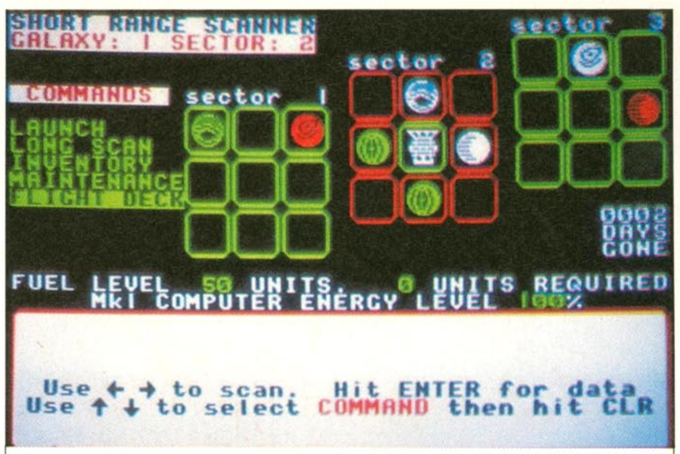
Tod eines Handlungsreisenden

Programm: Space Trader, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, Croydon, England, **Muster von:** Atlantis Software, England.

Es war einmal ein Game, das 35 Mark kostete, *Macrocosmica hieß, in der Reihe des Amsoft Gold Labels* erschien und schon nach kurzer Zeit in Vergessenheit geriet. Nun hat sich **ATLANTIS** der interessanten Sache angenommen. Unter dem Namen **SPACE TRADER** kann man das Action-Strategie-Spiel nun für 10 Mark erwerben. Also, auf ein Neues! Die Amstrad-Freunde werden es zu schätzen wissen!

Nun, worum geht's? Wie der Name es vielleicht schon vermuten läßt, ist es Eure Aufgabe, mit intelligenten Allbewohnern Handel zu treiben. Nicht, daß Ihr jetzt denkt, es kommt ein zweites *Elite* auf Euch zu. Das kann man wohl nicht behaupten. Dafür enthält es einfach zu viele Action-Elemente. **Carole Jones** von ATLANTIS: „Es handelt sich um ein Spiel für Strategie-Liebhaber. Es ist ein Game, mit dem man spielen muß und das nicht 'mit Euch spielt'!“

Einen ähnlichen Eindruck gewann ich auch, als ich mich mit dem Amstrad und SPACE TRADER befasste. Allerdings mußte ich schon einige Zeit am guten, alten Schneider verbringen, um zumindest in Ansätzen festzustellen, worum es bei diesem Action-Strategie-Programm geht.
Zur Story: Wir befinden uns im 30.Jahrhundert. Die beste Art und Weise, zur schnellen Mark zu kommen, ist, den Beruf des „Space Traders“ (Handlungsreisenden im All) zu ergreifen. Das Universum besteht aus 1012 verschiedenen Planeten, 60 Space Stationen, 62 Schwarzen Löchern und 18 Hyper-Toren. Jeder einzelne Planet hat seine spezifischen Eigenschaften, Einwohner, Bodenschätze und Industriegüter, so daß man sich als geübter, gerissener und erfahrener Handlungsreisender schon einige Geschäfte versprechen darf...
So fliege ich also mit meinem Schiff durchs Universum. Ich schippere so vor mich hin und treffe ab und zu die Entscheidung, einen Planeten anzufliegen. Es erscheint nun ein Screen, der mich etwas an ein Poker-Spiel erinnert: Die verschiedenen Features und Informationen sind in „Kartenform“ dargestellt! Aber: Die Übersichtlichkeit ist gewährt – das ist die gute Nachricht. Die schlechte dagegen ist, daß man sich die (überaus gute) ausfes bestehen, wem man wann TELEGRAPHIEREN muß oder welche ZÖLLE zu entrichten sind. Dies sind nur einige Hauptpunkte, die man verstehen und später damit umgehen muß...



Dies ist SPACE TRADER auf dem Amstrad.

führliche Anleitung vor dem Spiel reinziehen muß, um nachher ordentlich absahnen zu können. So muß man wissen, wann und wo man NACHTANKEN kann, welche Möglichkeiten zur REPARATUR des Schif-

Wenn man's ersteinmal gerafft hat – und das kann dauern -, macht SPACE TRADER richtig Freude. Es ist, wie bereits gesagt, ein Spiel, mit dem man umgehen muß, mit dem man sich zu beschäftigen hat. Das „Handeln“ muß also gelernt sein, damit man sich bald mit Geldscheinen seine Zigarre anzünden kann.

Bisweilen kommt es aber auch vor, daß sich Piraten zu Wort melden, die auf ihre Art zu Geld kommen wollen. Man kann denen aus dem Weg gehen, sie versuchen zu bestechen oder ihnen eine Kostprobe aus den bordeigenen Lasern zukommen lassen. Da nun setzt der „Action“-Teil SPACE TRADERS ein. Der gute Kaufmann muß halt eben auch mit seiner 38er umgehen können. Wer all das gut kombinieren kann, wird mit SPACE TRADER seine helle Freude haben. Es steckt sehr, sehr viel in diesem Game, das nicht allein des günstigen Preises wegens ein „kleiner“ ELITE-Nachfolger werden könnte, wenn sich ATLANTIS entschließen würde, SPACE TRADER auch auf andere Systeme zu übertragen! Super!

Manfred Kleimann

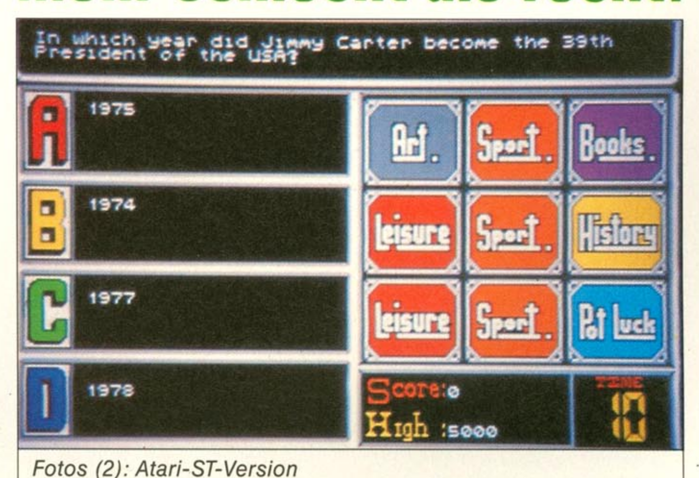
Grafik	**5**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Mehr schlecht als recht!

Programm: Brain Box, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** CRL, England, **Muster von:** 7 / 14 / 21.

BRAIN BOX ist der Titel eines Quizspiels von **CRL**, welches das englische Softwarehaus noch schnell vor seinem „Ableben“ fertiggestellt hat. Es ist müßig, darüber zu mutmaßen, was zur CRL-Pleite geführt hat; ein möglicher Grund könnte aber sein, daß die meisten Produkte dieser Firma in letzter Zeit von eher mäßiger Qualität waren.

Mit BRAIN BOX hat CRL nun meines Wissens zum erstenmal ein Quizspiel veröffentlicht, das sich aber aufgrund seiner größtenteils englandspezifischen Fragen hierzulande kaum durchsetzen dürfte. Der Spieler sieht auf der rechten Hälfte ein Quadrat, das in neun gleichgroße Felder unterteilt ist. Dies sind die Wissensgebiete (Literatur, Kunst, Sport, Geschichte etc.), die zu Beginn willkürlich vom Computer ausgewählt werden. Hat man eine Frage richtig beantwortet, so darf man dann selbst (mittels Space-Taste, die Beantwortung der Fragen erfolgt durch die Tasten 7,8,9 und -) ein Wissensgebiet aussuchen. Ziel des Spielers ist es, durch Eingabe der richtigen Anworten eine Reihe von drei Feldern (horizontal, vertikal oder diagonal) zusammenzubekommen, um so in die



Fotos (2): Atari-ST-Version

nächste Runde vorzustoßen. Die bereits gewählten Wissensgebiete werden nach der Beantwortung der Frage durch ein Symbol im Neunerblock markiert.

Zur Beantwortung bleiben dem Spieler zehn Sekunden Zeit; das macht die ganze Angelegenheit eigentlich recht spannend. Schade ist aber, daß dem Spieler die richtigen Antworten vorenthalten werden. Hat man nach dem Multiple-Choice-Verfahren eine von vier möglichen Antworten gewählt, so bekommt man lediglich mitgeteilt, ob man die richtige oder eine der drei falschen erwischt hat. Bedauerlich ist auch, daß man BRAIN BOX nur allein spielen kann – ich finde, gerade ein Quizspiel macht erst dann so richtig Spaß, wenn man sich zu mehreren daran versucht, wenn die richtige Wettbewerbsstimmung aufkommt. So bleibt eigentlich nichts (den relativ hohen Preis eingeschlossen), was dafür sprechen würde, daß man BRAIN BOX einem so exzellenten Spiel wie etwa *Trivial Pursuit* vorzieht. Da dürfte die Entscheidung eigentlich nicht schwerfallen!

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**4**
Preis/Leistung	**4**

Australien geht „strategisch" vor!

Programme: The American Civil War, Halls of Montezuma, Rommel Battles for North Africa, **System:** C-64, **Preis:** je ca. 60 Mark, **Hersteller:** Strategic Studies Group, Drummoyne, New South Wales, Australien, **Muster von:** Electronic Arts.

Nachdem ELECTRONIC ARTS mittlerweile den Vertrieb der **SSG-Programme** aus Australien übernommen hat, liegen mir mit **THE AMERICAN CIVIL WAR, HALLS OF MONTZUMA** und **ROMMEL BATTLES FOR NORTH AFRICA** gleich drei aktuelle Strategiespiele dieser hierzulande bisher noch unbekannten Firma vor. Da durch *SSI* und *PSS* bereits ähnliche Programme mit strategischem Hintergrund angeboten werden, bin ich gespannt, ob die Qualität dieser neuen Produkte hier mithalten kann.

Beginnen wir doch mal mit **THE AMERICAN CIVIL WAR:**

Übernehmen Sie eine von sechs möglichen Missionen, und schlüpfen Sie in die Rolle der größten amerikanischen Generäle S. Grant, Robert E. Lee und Fighting Joe Hooker. Die angebotenen Kriegsschauplätze sind: „First Bull Run" (Kampf der Union Forces gegen die „Confederate Forces" mit den Generälen Irvin McDowell und G.T. Beauregard)

„Shiloh" (Kampf der Tennesee-Armee gegen die Mississippi-Armee mit den Generälen S.Grant und Albert S. Johnson)

„Second Bull Run" (Kampf der Armeen Nord- gegen Süd-Virginia mit den Generälen John Pope und Robert E. Lee) „Battle of Antietnam" (Kampf der 'Union Forces' gegen die 'Confederate Forces' mit den Generälen George McClellan und Robert E. Lee)

„War at Fredericksburg" (Kampf der 'Union Forces' gegen die 'Confederate Forces' mit den Generälen E. Burnside und Robert E. Lee)

„Chancellorsville" (Kampf der 'Union Forces' gegen die 'Confederate Forces' mit den Generälen Joseph E. Hooker und Robert E. Lee)

Auf über 70 Seiten gibt es die für das strategisch richtige Vorgehen im Spiel wichtigen Informationen. Über die Bedienung des Programms, den Aufbau der Game-Menüs, Handhabung des Spielsystems und einigen anderen brauchbaren Tips wird hier eine Menge an Informationen gegeben. Auch die Truppenzusammensetzung der sechs Missionen ist ja für den Spielverlauf von besonderer Bedeutung. Eine große bunt bedruckte Übersichtskarte gibt zudem noch die Möglichkeit, den großen Überblick über den Computermonitor hinaus zu wahren. Hier sind wichtige Zielpunkte wie Städte, Flüsse, Straßen und Landschaften genauestens dargestellt.

Eine feine Idee ist in diesem Zusammenhang die Möglichkeit, die Truppen alle aus der Vogelperspektive sichtbar zu machen (und damit natürlich einen Vorteil zu haben) oder nur die auch in der Realität erkennbaren Soldaten einzublenden. Diverse Symbole der Bildschirmgrafik bilden das Terrain, auf dem man sich bewegt oder stehen stellvertretend für die verschiedenen Truppeneinheiten. Mit einem „Cursorquadrat" ist man in der Lage, bestimmte Icons auf dem Monitor abzufragen oder zu bewegen. Es gibt Informationen zum Wetter und zum jeweiligen Aufenthaltsort der Truppen. Natürlich können auch in entsprechenden Phasen Befehle erteilt werden, die nicht nur die Marschrichtung der Truppen beeinflussen, sondern auch das detaillierte taktische Vorgehen (Heroic, Bold, Sensible oder Cautious sowie Map Walk, Offensive, Defensive, Reserve als auch Assault, Skirmish, Advance, Withdraw und zuletzt Column, Objective, Deploy, Regroup, Stand stehen als Kommandos zur Verfügung)

Das Spiel wird in mehere Abschnitte unterteilt, in denen dann bestimmte Aktionen ausgeführt werden können. Nach den Kampfhandlungen gibt es den 'Terrain Type Report'/ 'Objective Report'/ 'Enemy Unit Report' und den 'Friendly Unit Report', der genauen Aufschluß über den bisherigen Erfolg oder Mißerfolg gibt. Als Anfänger braucht man schon eine Weile, um sich mit der Computer-Kriegsführung vertraut zu machen. Das Programm bietet aber für Einsteiger einige brauchbare Hilfestellungen: So kann man, wie bereits erwähnt, den Gesamtüberblick wählen, der einem jederzeit den allumfassenden Kriegsschauplatz mit allen aktiven und passiven Truppen zeigt, und man kann zudem noch mit dem Befehl 'Radio' den nötigen Kontakt mit allen Truppeneinheiten aufrechterhalten. Schaltet man diese einfachen Hilfsmittel zu, so ist man auch als Neuling in der Lage, erfolgreich zu operieren und den Computergegner zu schlagen. Ein weiterer erfreulicher Aspekt, der ein Computerspiel auch auf längere Sicht hin interessant macht, ist der Editor. Auch bei THE AMERICAN CIVIL WAR wurde an diese tolle Möglichkeit gedacht. Sowohl der gesamte Kriegsschauplatz wie auch die Grafiken der verschiedenen Symbole können mit dem Editor verändert werden. Wer also die sechs Szenarien auch bei höchster Schwierigkeitsstufe beherrscht, der kann sich mit diesem Baukasten selbst neue Schlachten erstellen oder die fertigen Pläne nach Wunsch verändern. Hierzu muß eine gesonderte Diskette angelegt werden, auf die man dann die selbst erstellten Szenarien abspeichert.

Kommen wir zum zweiten Programm **HALLS OF MONTEZUMA.** Nachdem zuvor der Zivilkrieg Amerikas um 1861 behandelt wurde, bezieht sich dieses Programm auf die Aktivitäten des 'United States Marine Corps'. Es geht detailliert auf die geschichtlichen Hintergründe der USA-Kriegsmarine ein und bietet insgesamt acht Missionen zur Auswahl an.

Es beginnt der Kampf um Mexico im Jahre 1844 (sehr interessante Hintergrundinformationen!), welcher insgesamt über drei Jahre anhielt. Szenario 2 „Belleau Wood" spielt im Jahre 1918 gegen Ende des ersten Weltkrieges. Hier unterstützten die amerikanischen Marineeinheiten Frankreich, um die Eroberung durch Deutschland zu verhindern.

Schauplatz 3 „Iwo Jima" resümiert die Angriffe der USA gegen Japan, wobei Iwo Jima 1945 eine strategisch sehr wertvolle Insel für Amerika gewesen wäre, um im Krieg gegen Japan dem Erfolg näherzukommen.

Szenario 4 „Okinawa – The Shuri Line" knüpft nahtlos an das vorige Kapitel Iwo Jima an. Zwei Wochen nach dieser Kampagne begann nämlich die „Operation Iceberg" – die Invasion auf Okinawa.

Kapitel 5 „Okinawa – The Final Redoubt" ist die Fortsetzung der US-Invasion gegen Japan, für viele die alles entscheidende Schlacht zwischen Japan und den USA.

Schlachtfeld Nr. 6 ist „Pusan-Sachon", Amerikas Angriff auf Korea im August 1950, und Kriegsschauplatz Nr. 7 „Inchon-Seoul" die Fortsetzung der Attacken, mit dem Ziel der Eroberung Seouls.

Szenario 8 (das letzte) „Hue" beinhaltet den Angriff der Amerikaner auf die Vietnammetropole Hue um 1968.

Grundsätzlich ist zur Bedienung, Steuerung und Handhabung im Vergleich zu 'The American Civil War' nichts Wesentliches mehr hinzuzufügen. Der Spielverlauf ist unter anderen Vorzeichen ähnlich strukturiert und auch die Möglichkeit, mit den Extras 'Warplan' und 'Warpaint' eigene Kriegsschauplätze zu generieren und die Grafiken zu verändern, ist bei THE HALLS OF MONTEZUMA übernommen worden. Das dritte Programm – und in meinem Bericht das letzte aus der **SSG**-Reihe heißt ROMMEL – BATTLES FOR NORTH AFRICA und spielt in den Jahren 1940-43 während des zweiten Weltkrieges.

Auch hier werden wieder acht Stationen des deutschen Nordafrikakrieges nachempfunden und als Computersimulation aufbereitet. Schauplatz 1 Syria spielt in der Zeit vom 9.-21. Juni 1941. Versuchen Sie, die französischen Truppen in Syrien zu bezwingen und Damaskus zu erobern.

Szenario 2 „Sidi Rezegh", welches am 21.-23. November 1941 in Ägypten (an der Grenze zu Libyen) spielt, handelt vom Kampf Rommels und italienischer Verbündeter gegen britische Truppeneinheiten. Station 3 „Invasion Malta" findet zwischen dem 23. und 30. März 1942 statt und hatte das Ziel, die Insel Malta vor Sizilien als strategisch wichtigen Stützpunkt für die deutschen Truppen zu erobern. Obwohl dies in der Geschichte nicht gelang, kann man doch versuchen, den Angriff erfolgreich abzuschließen.

Szenario 4 „Cauldron", zwischen dem 5. und 12. Juni 1942, beinhaltet den Angriff auf Tobruk in Libyen durch Rommel, der mit der Hilfe Italiens gegen britische und französische Truppen zu kämpfen hatte.

Schauplatz 5 „Alam el Halfa" (30.8.-3.9.1942) zeigt uns die strategische Position Rommels vor Alam el Halfa in Ägypten, auf dem Weg, die südlichen Stützpunkte der Alliierten zu umgehen. Das Hauptproblem in dieser Region waren jedoch die ausgedehnten Minenfelder, die ohne zu große Verluste einzukalkulieren passiert werden mußten.

Abschnitt 6 „Kasserine Pass" (14.-21. Februar 1943) hat seinen Ursprung in Tunesien und zeigt Rommel, der auf dem weiteren Vormarsch heftige Gegenwehr durch die Alliierten Truppen unterstützt – durch die USA – zu erwarten hatte.

Szenario 7 „Maknassy" (16.3. bis 3.4.1943), ebenfalls in Tunesien angesiedelt, hat ähnliche Hintergründe wie Szenario 6.

Der letzte Menüpunkt „Tebourga Gap" (26.-28.3.1943) war die Chance der Alliierten, Rom-

mels Truppen aufzureiben. Dies auch in Tunesien angesiedelte Szenario gibt Ihnen die Möglichkeit, in Rommels Rolle zu schlüpfen und erfolgreich durch Rückzugsgefechte der alliierten Übermacht zu entkommen.
Das Programm ROMMEL – BATTLES FOR NORTH AFRICA bietet auch die wie schon bei den zwei anderen Programmen enthaltenen „Warplan"- und „Warpaint"-Menüs zum Erstellen eigener Kriegsszenarien und Grafikicons. Auch hier ist der Ablauf unter anderen Vorzeichen sowie Bedienung und Handhabung gleich geblieben.
Fazit: Die australische Firma SSG hat mit den hier vorgestellten Programmen bewiesen, daß sie es allemal mit der Konkurrenz aus England und den USA aufnehmen kann. Die Strategiespiele sind detailliert, der historische Hintergrund tadellos recherchiert und die Bedienung der Programme, zwar wie bei allen Kriegssimulationen gewöhnungsbedürftig, aber durchaus nach etwas Übung erlernbar. Die Grafik ist erstaunlich flüssig (das heißt, feiner ausgearbeitet und nicht so klobig) und auch farblich gut und überschaubar eingesetzt. Die Rechengeschwindigkeit ist überaus schnell, und die gesamte Aufmachung aller drei Programme mit aufwendiger Karte, umfangreichem Handbuch und buchähnlichem Klappcover ist hervorzuheben. Wenn man von Vorurteilen gegen Kriegssimulationen einmal absieht (ich halte die Auseinandersetzung vorm Computer für allemal humaner als in der Realität auf echten Kriegsschauplätzen – vielleicht werden in der Zukunft die Kriege nur noch durch Computersimulationen ausgetragen?!), bieten die Programme doch eine große Portion Spannung und schulen das strategische Empfinden des Käufers. Außerdem kann man sich viel neues historisches Wissen aneignen, was ja auch nicht schlecht ist. Alle drei Programme kann ich den echten Strategiefreaks unter den Lesern empfehlen, da sie allemal das Geld wert sind, und mit ähnlich guten Produkten wird sich auch die Firma SSG international durchsetzen können. Viel Spaß bei der gewaltlosen Kriegsführung zu Hause vor dem Bildschirm!

Uwe Winkelkötter

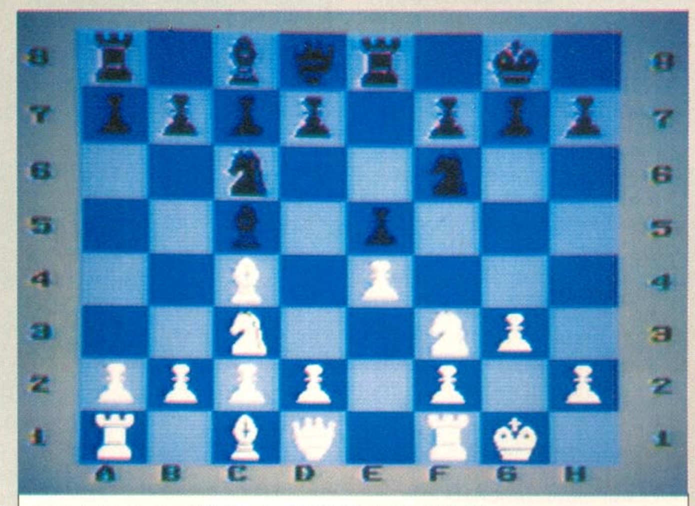
(Gesamtbewertung aller drei Strategiespiele)

Grafik	8
Handhabung	8
Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

SARGON III in der „Neuauflage"

Programm: SARGON III, **System:** C-64 (gestestet), Atari, Amiga, Macintosh, Apple, PC, Atari ST, **Preis:** zwischen 50 und 75 Mark, je nach System, **Hersteller:** Logotron, London, England, **Muster von:** Logotron, England & Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel. 02389/6071

SARGON wurde von Kathe und Dan Spracklen bereits 1978 entwickelt. Die erste Version machte damals Schlagzeilen, denn es wurde erstmalig ein Großrechner von einem Microcomputer geschlagen. Auch **SARGON III** von **LOGOTRON,** der stark verbesserte Nachfolger, ist nicht gerade neu. Da dieses Programm jedoch jetzt wieder neu in die Läden kommt, möchte ich es noch einmal kurz vorstellen.
Die C-64 Version von SARGON III wird zusammen mit der ATARI-Version auf drei Disketten geliefert. Da beide Programmversionen weitgehend identisch sind, beschränke ich mich auf die C-64 Version. Neben dem Programm, einer riesigen Eröffnungsbibiliothek enthält das Gesamtpaket auch eine Sammlung von interessanten Turnieren.
Besonders viel Wert wurde auf die Dokumentation gelegt. Ein knapp 80 Seiten starkes Handbuch dokumentiert das Programm, die abgespeicherten Turniere (über 100 Partien) und enthält zusätzlich noch eine kleine Schach-Einführung. Schade ist nur, daß das Programm als auch die Dokumentation in Englisch sind. Das Programm selbst macht auf den C-64 einen etwas veralteten Eindruck, die Grafik ist zwar übersichtlich, jedoch etwas mager. Eine 3D-Darstellung fehlt völlig, was ich allerdings nicht kritisieren möchte, denn sie ist wirklich nicht notwendig. Auch die Zuganzeige entspricht nicht dem heutigen Grafikstandard; statt einem Softscrolling werden die Züge durch ein einfaches Blinken des Ausgangsbzw. Zielfeldes dargestellt. Über eine Taste läßt sich jederzeit zwischen dem Schachbrett und der Auflistung der Zugfolge hin- und herschalten. Die einzelnen Funktionen werden fast ausschließlich über CTRL-Sequenzen aufgerufen, eine Menüauswahl oder Auflistung der Funktionen fehlt völlig.
Etwas vielseitiger zeigt sich SARGON bei der Art der Funktionen. Insgesamt 9 Spielstufen, wobei eine unbegrenzt arbeitet, gestatten die Anpassung an die Spielstärke des Gegners. Zusätzlich gibt es noch den EASY MODE, mit welchem das sogenannte PERMANT BRAIN (Bedenkzeit des Gegners nutzen) ausgeschaltet werden kann. Standardfunktionen wie Zugzurücknahme, Seitenwechsel, Brett drehen, Wiederholung, SAVE und LOAD sind natürlich auch bei SARGON vorhanden. Negativ zeigte sich im Test jedoch die Zugzurücknahme, sie dauert bis zu 15 Sekunden. Warum das Programm dafür so lange benötigt, ist mir schleierhaft, auch der erforderliche Diskettenzugriff müßte wesentlich


Das hier abgebildete Brett stammt vom C-64

schneller vonstatten gehen. Gut wurde die Zugeingabe gelöst, entweder wählt man Joystick oder Koordinateneingabe. Allerdings bei der Verwendung vom Joystick hätte Kathe (?) auf Softscrolling verzichten sollen, denn die Bewegung des Cursors ist einfach zu langsam. Besitzer eines Druckers können von den PRINTER-Funktionen für Zugprotokoll und Bildschirmgrafik Gebrauch machen, sicherlich eine nützliche Sache. Noch nützlicher wäre sicherlich eine Schachuhr gewesen, sie wurde offensichtlich ganz vergessen. Wesentlich mehr Wert wurde wohl auf die Spieleigenschaften des Programmes gelegt, denn die abschaltbare Eröffnungsbibliothek umfaßt sage und schreibe 68.000 Positionen. Dies ist nicht nur für den C-64 eine unglaubliche Menge an nützlichem Schachwissen. Neben dem Spiel gegen den Computer eignet sich SARGON auch ideal zum Analysieren von Schachproblemen. Im Analyse-Mode läßt sich schnell und bequem jede beliebige Schachstellung aufbauen.
In puncto Spielstärke zeigte sich SARGON III allerdings von einer anderen Seite. Einige Testpartien gegen das Programm zeugten davon, daß SARGON immer noch zu des besten Schachprogrammen überhaupt gehört. Natürlich testete ich das Programm auch im Vergleich mit PSION (ST) dem zur Zeit stärksten Schachprogramm. Es stellte sich jedoch heraus, daß PSION doch noch eine Klasse besser spielt. SARGON hatte weder im Hinnoch im Rückspiel eine Chance zum Sieg. Allerdings sollte man dieses Ergebniss nicht all zu ernst bewerten, denn immerhin spielte ein 8Bit-Programm gegen einen 16Bit-Vertreter.

Fazit: Diese „Neuauflage" ist zwar alt, aber dennoch nicht schlecht, obwohl man zu bedenken geben muß, daß es heutzutage einige spielstärkere Produkte gibt. Dennoch ist dieser „Oldie" zu empfehlen.

Frank Brall

Grafik	7
Handhabung	8
Spielstärke	8
Komfort	5
Preis/Leistung	7

Microwelle

Liebe Leser,

als wir Ihnen in der letzten Ausgabe der ASM den KAMPF UM DIE KRONE vorgestellt hatten, konnten wir noch nicht erahnen, welchen Run die Händler auf die Rechte dieses Programms machen würden. So weit uns bekannt ist, hat die Firma EXPERTSOFT das Rennen gemacht. Wahrscheinlich wird das Adventure deshalb schon in absehbarer Zeit auf dem Markt käuflich zu erwerben sein. Heute möchten wir Ihnen gleich zwei „Amateur-Produkte" vorstellen: QUIZMASTER (ST, Farbe) und RHESUS NEGATIV (C-64).

QUIZMASTER heißt das Produkt um die Programmier-Truppe von **Peter Schmidt** aus Leutkirch. Wie sich unschwer vermuten läßt, handelt es sich hierbei um eine Frage- und Antwortspiel, das einen gewaltigen Eindruck auf die ASM-Redaktion gemacht hat. „Na schön", dachten wir bei uns, „halt ein weiterer Versuch, *Trivial Pursuit* Konkurrenz zu machen!" Doch nachdem sich einer daran gewagt hatte, das Programm unter die Lupe zu nehmen, wuchs die Zahl der „potentiellen" Mitspieler ständig. Zuletzt klebten fünf von uns vor dem ST-Bildschirm, um den Champion aller Klassen zu bestimmen. Jeder war ehrgeizig, wird doch nur der Sieger in die Ewigen-Bestenliste abgespeichert. Aber: Worum geht's nun genau?
Beim QUIZMASTER geht es darum, so schnell wie möglich die richtige Antwort auf vorgegebene Fragen zu finden. Hört sich simpel an, ist es aber bisweilen nicht. Denn bei über 600 Fragen ist so manch eine dabei, die auch den klügsten Kopf zum Rauchen bringt. Da hilft nur noch eins: Raten! Doch bevor es dazu kommt, müssen erst einige Prozeduren vorgenommen werden: Nach dem Einladen der ersten Diskette wird man gefragt, ob man die „Allgemeinen Fragen" oder selbsterstellte einladen möchte. Da wir den **Editor** noch nicht getestet hatten, entschieden wir uns für die vorgegebenen. Schon nach kurzer Zeit erkennen wir die „Spielfläche", das Areal, wo wir uns so richtig austoben. Gesteuert wird mit der Maus (bei Spielbeginn linke Maustaste; Abbruch rechte Taste!).
Wir können nun mit der Maus die Anzahl der Spieler eingeben und danach die Namen, Buchstabe für Buchstabe, dem Programm bekanntgeben. Haben wir das alles hinter uns, werden wir namentlich aufgefordert, ein x-beliebiges Feld zu wählen...
Hinter den durchnumerierten Plättchen lauern nun die Fragen, die es zu beantworten gilt. Eben diese erscheinen in der Haupt-Anzeige unten. Gleichzeitig läuft die Uhr gegen uns (dargestellt anhand eines Balkens). Auf der linken Seite des Screens erkennen wir vier Antwortmöglichkeiten. Jetzt heißt es, sich schnell entscheiden und die richtige mit der Maus anklicken. Ist die Frage beantwortet, ertönt ein kräftiger Applaus; lag man falsch, wird man mit einem „jämmerlichen", verhöhnenden Sound „belohnt".

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

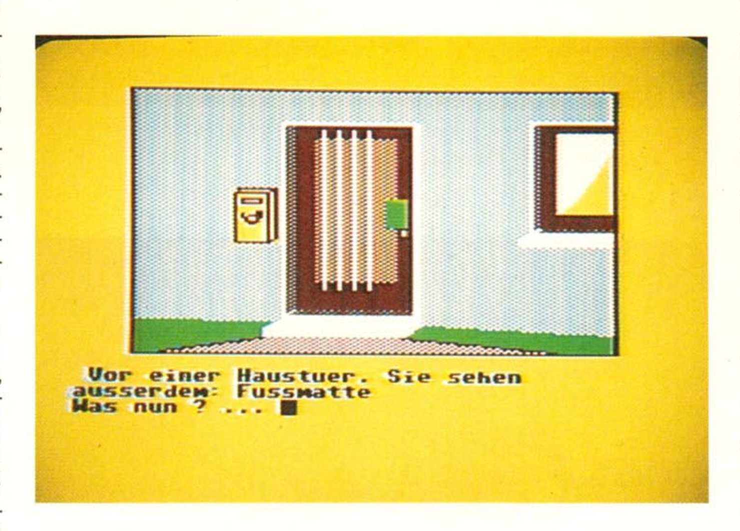
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

Man erhält pro richtiger Antwort 100 Punkte plus einem Zeitbonus, falls man schnell genug gedrückt hat.
So geht dieses Fragenspiel „reihum", d.h., jeder Spieler erhält nur eine, dann kommen erstmal die anderen dran. Ab und zu kann man einen „Joker" erwischen – das bringt 500 Punkte; bisweilen hat man auch das Glück, eine „Risiko"-Frage zu erhaschen. Man wird gefragt, wieviel man setzen möchte – und das gleiche Spiel beginnt aufs neue: Frage, Antwortmöglichkeiten; Zeitbonus, Punktebonus + Risiko (gleich Verdoppelung)...
Die Jungs aus Leutkirch haben sich eine Menge Mühe gegeben, um insgesamt 600 Fragen in deutscher Sprache (!) und deren Antworten zu erstellen. Manchmal kommt es vor, daß sich Fragen wiederholen. Das ist eigentlich fast schon „normal" (da haben wir schon ganz andere Quiz-Spiele der „Profiklasse" gehabt, die einige Fehler und Schwächen hatten!).
Der „mitgelieferte" Editor ist sehr bedienungsfreundlich, d.h., er zeigt einem quasi sofort an, wo's lang geht: „Bitte geben Sie Ihre Frage ein!" Danach wird man aufgefordert, vier Antworten zu hinterlassen. Zum guten Schluß wird gefragt, welche der Antworten als richtig einzustufen ist.
Fazit: Mit **QUIZMASTER** liegt uns ein herrliches, amüsantes und interessantes Programm vor, das deutschsprachig ist und – endlich – mal dem Standard genügt, den wir uns schon lange von einem Quiz-Programm gewünscht hatten. **Peter Schmidt** und seine Crew haben sich sehr viel Mühe gegeben, die sich wohl auch bald bezahlt machen dürfte. Super-Teil für alle, die gern knobeln und kniffeln wollen! *(red.)*

Handhabung	**10**
Inhalte	**10**
Lerneffekt	**10**
Spielwert	**10**

Blutspender im Streß

RHESUS NEGATIV ist eine Ein - Mann - Produktion des Wolfsburgers **Andreas König**. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das mit dem Graphic Adventure Creator erstellt wurde. Nun gibt es zwar eine ganze Menge guter Gamemaker auf dem Markt, aber es obliegt natürlich dem Autor, wie weit er die Möglichkeiten des Tools ausnutzt. RHESUS NEGATIV besticht jedenfalls durch eine Reihe netter Grafiken, einen verständigen, deutschsprachig ausgelegten Parser und durch eine „etwas andere" Spielstory.
Der Held des Spiels ist nämlich ausnahmsweise mal kein schwertschlagender Barbar, mysthischer Magier oder Privatdetektiv, sondern ein ganz normaler Mensch (quasi wie Du und ich), der nur über eine ganz kleine Besonderheit verfügt: Er ist Träger des seltenen Rhesusfaktors negativ, so daß er oft vom örtlichen Krankenhaus ersucht wird, etwas Blut zu spenden. Eines Tages erreicht ihn ganz plötzlich ein dringender Hilferuf des Hospitals, das sehr schnell „Rhesusnegativ-Blut" braucht. Unser Held (dessen Name weiter nichts zur Sache tut) macht sich natürlich sofort auf den Weg – aber dann bricht das Chaos über ihn herein...



Die Aufgabe des Spielers ist es nun, den Rhesus-Träger sicher durch alle Gefahren und Probleme hinweg ins Hospital zu führen. Das ist keine allzu leichte Aufgabe, wie Ihr schnell sehen werdet, denn die ersten Verirrungen fangen bereits an, wenn Ihr versucht, das Haus zu verlassen. Wartet's mal ab!
Eingabeprobleme traten beim Test selten auf, denn der Parser versteht **ganze** deutsche Sätze, Abkürzungen für diverse Worte wie die Himmelsrichtungen und bei Wortwiederholungen. Lautet der erste Befehl z.B. „Nimm den Apfel", so kann man sich den „Apfel" im zweiten Befehl sparen und einfach schreiben „Iß ihn auf". Ist doch praktisch, nicht? Sollte der Parser einen Satz oder einen Befehl mal nicht erkennen, gibt er die „Fehlermeldung" (im Gegensatz zu manch anderen deutschen Adventures) sehr schnell aus.
RHESUS NEGATIV ist nun nicht unbedingt das Nonplusultra auf dem deutschsprachigen Adventuremarkt, aber bedingt durch die logische, simple Handlung und die gute Benutzerführung (die der deutschen Umgangssprache entgegenkommt) halte ich RHESUS NEGATIV besonders für Adventure-Einsteiger für sehr geeignet. Schließlich und letzlich gibt's ja auch noch was für's Auge. Wahre Kunstwerke dürft Ihr nicht erwarten, aber die Grafiken sind wirklich durchweg ganz nett.
Wer also selbst mit dem GAC arbeitet, sollte sich an RHESUS NEGATIV ein Beispiel nehmen!

(red)



Grafik	**6**
Vokabular	**8**
Story	**8**
Atmosphäre	**7**

ASM-«Beziehungskiste»

Ottfried Schmidt wurde am 8. November 1962 in Melsungen geboren. Nach Beendigung der Schulzeit begann er eine Lehre als Kfz-Mechaniker, die er 1983 erfolgreich abschloß. Ein Jahr später wechselte er jedoch das Metier und machte sein Hobby, die Computerei, zum Beruf. Er ist seit 1985 als Programmierer und Softwaretester beim Tronic-Verlag beschäftigt.

Ottfried Schmidt, ASM

1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Lesen, Programmieren, Videos
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Giana Sisters, Salamander
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Der Wüstenplanet von Frank Herbert
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Lasagne, Halbe Hähnchen
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Vangelis, Jean-Michel Jarre, Klassik
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Big Foot und die Hendersons von Steven Spielberg
7. Wo möchten Sie gern leben?	Zuhause
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Michail Gorbatschow
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Gaius Julius Cäsar
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Katze
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Bier
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Auf dem Balkon – egal wo – Hauptsache, es ist warm
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Hawaii
14. Was sammeln Sie?	Bücher, Videos, Erfahrungen
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Wer hoch steigt, kann tief fallen. Wer wagt, gewinnt
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Der Flug zum Mond
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Meine bestandene Gesellenprüfung
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Friede, Stop der Umweltverschmutzung

Was mögen Sie? Gutes Essen, schnelle Autos, gutes Bier, tolle Programme, Nichtstun, Science Fiction, schönes Wetter, Ruhe, Tiere, spannende Filme.

Was mögen Sie nicht? Schlechtes Essen, langsame Autos, langweilige Bücher, schlechte Autofahrer, Hektik, Regen, dumme Fragen, Strafmandate, Emanzen, Autopannen, Systemabstürze.

Im Blickpunkt

Die Drachen von LAAS

Wer hätte das gedacht? Kaum, daß Ariolasoft das deutsche Adventure OOZE – ALS DIE GEISTER MÜRBE WURDEN auf den Markt gebracht hat, da sind schon erste Texte und Bilder des nächsten Games von Guido Henkel und Co. fertig. Wir konnten einen Blick auf ein erstes Demo werfen und wollen Ihnen unseren Eindruck schildern.

DIE DRACHEN VON LAAS, so wird das neue Adventure heißen, das, für ein deutschsprachiges Game ungewöhnlich, auch Rollenspielelemente enthält. Natürlich wurde der OOZE-Parser für die Drachen von Laas noch einmal kräftig überarbeitet. Der Code wurde verkürzt und optimiert und der Algorithmus verbessert. Jetzt versteht der Parser mehr als 2000 Vokabeln, eine beachtliche Zahl für ein deutsches Adventure (Bei OOZE lag das Vokabelverständnis bei ca. 1000 Stück). Wie Guido Henkel sagte, wurde auch gleichzeitig die Routine verbessert, die die Vokabeln analysiert, um die Abarbeitungszeit gleich zu halten.

Mehr als 120 Räume gilt es zu erkunden. Dabei kann und muß man den Part von zwei Figuren abwechselnd übernehmen. Denn jede dieser beiden Figuren hat bestimmte Eigenschaften, die sie Puzzels lösen lassen, wo die jeweils andere Figur versagen muß. So weist DIE DRACHEN VON LAAS sehr viele Rollenspielelemente auf, ohne jedoch zum Rollenspiel zu werden.



Die Drachen von Laas gaben dem deutschen Adventure den Namen. Wie so ein Drache aussieht, können Sie obigem Bild entnehmen.

Die beiden Helden der Story sind Smirga, ein in leichtem Schwertkampf ausgebildeter Junge, und sein Freund Aszhanti, der sich der Zauberei verschrieben hat – allerdings bisher nur mit mäßigem Erfolg. Die beiden leben in einem kleinen Dorf namens Hyllok im westlichen Hügelland von Laas. Und wie das in kleinen Dörfern so üblich ist, ist das Leben dort ziemlich langweilig und bietet wenig Gelegenheit, die Abenteuerlust der beiden Kameraden zu befriedigen. Deshalb beschließen die beiden, den Heimatort zu verlassen und in die weite Welt von Laas zu ziehen.



Fotos (2): Atari-ST-Version

Jetzt ist der Spieler an der Reihe, der die beiden Figuren, die sich noch im Heimatort befinden, übernimmt. Wer OOZE schon kennt, wird sich bald in diesem Adventure heimisch fühlen. Da heißt es zunächst, sich von den Eltern zu verabschieden und nach einem wirklich großen Magier in der Stadt zu suchen, der Aszhanti noch ein bißchen was beibringt, damit die beiden Helden auch alle Abenteuer heil überstehen können.

Wie von Rollenspielen gewohnt, müssen die beiden Charaktere Erfahrungen sammeln und sich weiterbilden. Dabei werden Punkte verteilt, die den Ausgang einer bestimmten Aktion maßgeblich beeinflussen.

Die Texte und Grafiken im Spiel knüpfen nahtlos an die OOZE-Qualität an. Bei der Tastenbelegung wurde auch noch einiges getan, denn in DRACHEN VON LAAS ist es nun möglich, durch Drücken von ESC eine Eingabe vollständig zu löschen bzw. durch Drücken von TAB die vorherige Eingabe zu reeditieren. Außerdem kann jede geshiftete Funktionstaste frei mit Texten belegt werden, um auf dies Weise das Tippen immer wiederkehrender Eingaben zu sparen. Gute Idee! Natürlich sind die normalen Funktionstasten auch wieder, z.B. mit einer Statusanzeige, belegt. Diese gibt aus, daß unsere beiden Helden zu Beginn des Spiels als „Milchbubis" anfangen und sich allerbester Gesundheit erfreuen.

Nun gilt es, durch die Lande zu ziehen, verschiedene Puzzels zu lösen und vor allem auch Erfahrungen zu sammeln, damit Aszhanti eine „Ausbildungsförderung" durch die Gilde der Zauberer erhält. Die Ortsbeschreibungen sind wieder – wie von Ooze gewohnt – sehr anschaulich, wenn auch nicht ganz so „geheimnisvoll". Interessant ist es noch zu wissen, daß man Gegenstände tatsächlich nicht braucht, wenn der Parser ausgibt: „Das brauche ich nicht, also nehm ich's auch nicht. Was wir von den Grafiken bisher sahen, war ebenfalls überzeugend, so daß für die DRACHEN VON LAAS wieder ein ebenso großer Erfolg vorhersehbar ist wie für OOZE. Wir werden die fertige Version natürlich wieder einem ausführlichen Test unterziehen. Schön, daß es auch für Freunde deutscher Adventures endlich so gute Qualität gibt.

Zum Schluß noch ein paar Neuigkeiten vom Programmierteam, denn Guido Henkel hat sich seit Anfang des Jahres von Uwe Matthaeus getrennt. An dessen Stelle ist nun Hans-Jürgen Brändle getreten, der auch schon bei den bisherigen Games des **Dragonware**-Teams mitgearbeitet hat. Momentan arbeiten die beiden neben den DRACHEN VON LAAS an einer englischen Version von OOZE. Das wäre das erste Mal, daß ein deutsches Adventure ins Englische konvertiert würde! Wir sind gespannt, wie diese englische Version aussehen wird. Was nach den DRACHEN VON LAAS auf uns zukommt, haben die beiden noch nicht verraten. Nur soviel: „Es gibt eine Menge Ideen, und was immer es sein wird, auf jeden Fall wird's gut". Na, dann wollen wir den Jungs mal die Daumen drücken!

Martina Strack



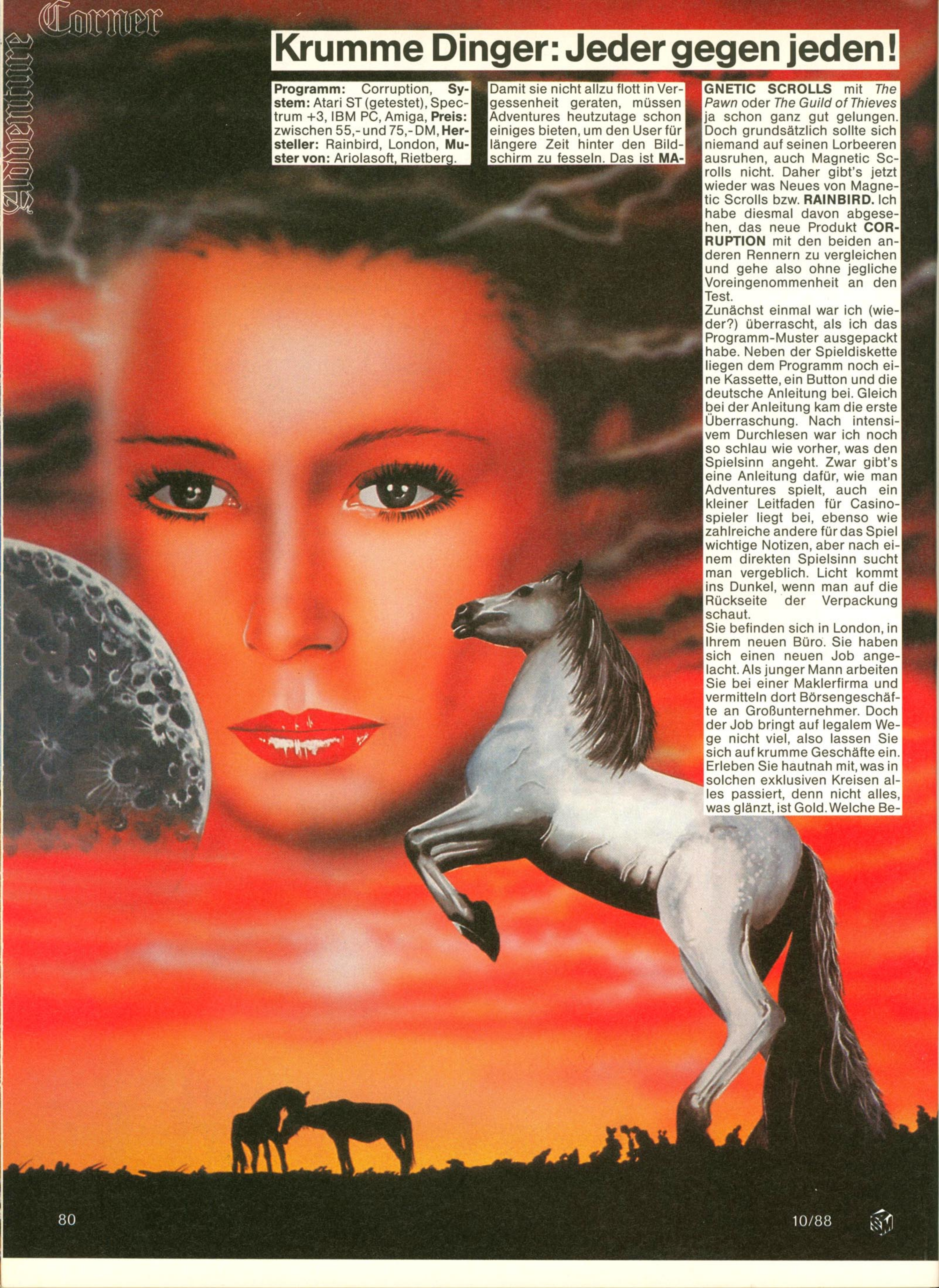
Krumme Dinger: Jeder gegen jeden!

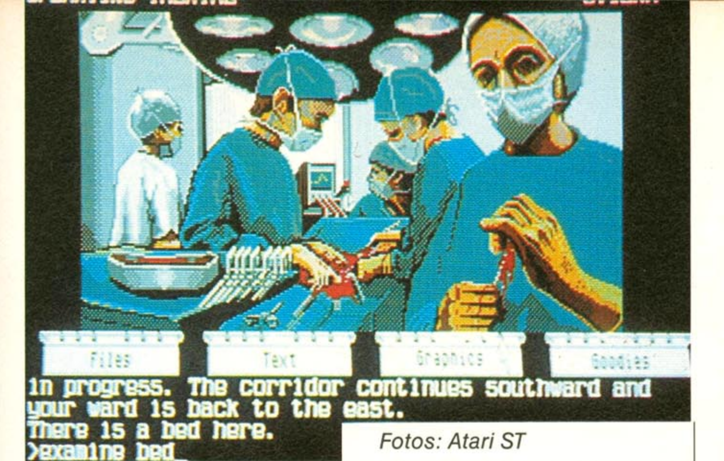
Programm: Corruption, **System:** Atari ST (getestet), Spectrum +3, IBM PC, Amiga, **Preis:** zwischen 55,- und 75,- DM, **Hersteller:** Rainbird, London, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Damit sie nicht allzu flott in Vergessenheit geraten, müssen Adventures heutzutage schon einiges bieten, um den User für längere Zeit hinter den Bildschirm zu fesseln. Das ist **MAGNETIC SCROLLS** mit *The Pawn* oder *The Guild of Thieves* ja schon ganz gut gelungen. Doch grundsätzlich sollte sich niemand auf seinen Lorbeeren ausruhen, auch Magnetic Scrolls nicht. Daher gibt's jetzt wieder was Neues von Magnetic Scrolls bzw. **RAINBIRD.** Ich habe diesmal davon abgesehen, das neue Produkt **CORRUPTION** mit den beiden anderen Rennern zu vergleichen und gehe also ohne jegliche Voreingenommenheit an den Test.

Zunächst einmal war ich (wieder?) überrascht, als ich das Programm-Muster ausgepackt habe. Neben der Spieldiskette liegen dem Programm noch eine Kassette, ein Button und die deutsche Anleitung bei. Gleich bei der Anleitung kam die erste Überraschung. Nach intensivem Durchlesen war ich noch so schlau wie vorher, was den Spielsinn angeht. Zwar gibt's eine Anleitung dafür, wie man Adventures spielt, auch ein kleiner Leitfaden für Casinospieler liegt bei, ebenso wie zahlreiche andere für das Spiel wichtige Notizen, aber nach einem direkten Spielsinn sucht man vergeblich. Licht kommt ins Dunkel, wenn man auf die Rückseite der Verpackung schaut.

Sie befinden sich in London, in Ihrem neuen Büro. Sie haben sich einen neuen Job angelacht. Als junger Mann arbeiten Sie bei einer Maklerfirma und vermitteln dort Börsengeschäfte an Großunternehmer. Doch der Job bringt auf legalem Wege nicht viel, also lassen Sie sich auf krumme Geschäfte ein. Erleben Sie hautnah mit, was in solchen exklusiven Kreisen alles passiert, denn nicht alles, was glänzt, ist Gold. Welche Be-





Fotos: Atari ST

stechung, welche Schmierung, welche Korruption lauert verborgen hinter der glitzernden Fassade der Finanzwelt der City of London? Und wenn, soll man dagegen ankämpfen oder fleißig mitmischen? Nur die harten Kerle bringen es hier zu etwas, denn die vermögenden Leute bestimmen hier, sagen, wie die Spielregeln sind. Und wie im echten Leben sind hier Kommunikation und Information die einzigen beiden Waffen, die zur Verfügung stehen. Betrügen Sie also die anderen genauso, wie Sie von Ihnen betrogen werden!

Kleiner Vorgeschmack gefällig? Bitte, bitte, dann gehen Sie mal los, und lernen Sie ein paar Leute kennen. Je mehr Leute Sie kennenlernen, desto mehr „Beschiß" lernen Sie kennen. Sie glauben, Sie kennen Ihre eigene Frau? Haha, denn die betrügt Sie! Beweis: Ein Brief, den Sie nach eifriger Schnüffelei im Büro Ihres Freundes David finden. So eine Gemeinheit! Aber Sie können das auch. Sobald die Sekretärin raus ist, wird die Schublade geöffnet und der Schlüssel zu David's Büro entwendet. Ein Blick in sein Arbeitszimmer verrät alles. CD-Spieler, Fernseher und einschlägige Magazine deuten nicht gerade darauf hin, daß hier ernsthaft gearbeitet wird. Und in derselben Firma laufen Sie sich die Haxen krumm. Wird Zeit, daß Sie's genauso machen. Also, lauschen Sie mal an Türen (natürlich nicht an schalldichten), lesen Sie fremde Papiere, klauen Sie Schlüssel, tun Sie einfach alles, damit auch Sie an das große Geld kommen. Um dies zu erreichen, muß man sich notgedrungenermaßen auch mit viel Kleinkram herumschlagen. Die Krankenschwester versteht es beispielsweise überhaupt nicht, daß Sie wegen eines lächerlichen Autounfalls wieder nach Hause gehen wollen. Auch wenn Sie sich wie nach 15 Runden mit Mike Tyson fühlen, der Job geht vor!

Passen Sie bloß auf, daß man Sie nicht irgendwann wegen Korruption verhaftet und anklagt. Dann ist es nämlich egal, ob der Polizist, der Sie aufgreift, „geschmiert" ist oder nicht. Sitzen Sie erst einmal im Bunker, sind Sie für Ihre Firma untragbar. Bei aller Heimtücke, seien Sie vorsichtig!

Den Gang der Handlung möchte ich natürlich nicht vorwegnehmen. Man kommt im Laufe des Spiels noch einigen Betrügereien auf die Spur. Wie schon bei den anderen Magnetic Scrolls-Adventures, kann man auch hier allein zum Spiel schon einen Roman schreiben. Je länger man spielt, desto mehr versetzt man sich in die Handlung und lernt die Zusammenhänge kennen.

Was gibt es noch zu Corruption anzumerken? Englisch sollte man schon beherrschen, um das hervorragende Spiel überhaupt zu verstehen, denn teilweise ist eine Menge Text angesagt (sehr ausführliche Ortsbeschreibungen). Dieser wiederum hilft aber auch, sich besser in die Handlung hineinzuversetzen. Bei einigen Szenen werden sogar Bilder von prächtiger Qualität mitgeliefert (Beim ST in Farbe und S/W gut, beim Amiga super, beim Spectrum +3 gar nicht!). Da man die Bilder nicht immer benötigt, muß man sie einblenden, um sie zu sehen. Wer möchte, kann auch ganz auf die Grafiken verzichten. Die Leute mit den scharfen Augen können sogar die Textgröße verkleinern, das ist dann aber schon ziemlich schwierig zu lesen.

Um das Spiel etwas flüssiger zu machen, sollte man auf die Hilfe der Maus nicht verzichten. Mit ihr kann man einige Optionen während des Spiels anklicken, die man sonst per Hand eingeben müßte. Eine Option muß dabei noch erläutert werden: Hint. Klickt man diese Option an, so kann man einen Code aus dem beiligenden Hintbook eingeben, und der Computer spuckt einen Tip aus. Nicht nur die Eingabe ist äußerst fummelig, auch der Computer veräppelt den Spieler manchmal („Was meinst Du, wozu Du das Teil zwischen Deinen Ohren hast?"). Trotzdem ist es sehr hilfreich.

Man sollte einige Zeit mitbringen, will man CORRUPTION bis zum (bitteren?) Ende spielen, denn langweilig wird dieses erstklassige Spiel garantiert nicht. Den Kosten des Programmes steht nämlich eine hohe Motivation und somit eine lange Spieldauer gegenüber. Meiner Meinung nach kann man sich CORRUPTION ohne Bedenken kaufen, ich halte das Programm für sehr empfehlenswert!

Peter Braun

Grafik	9
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

```
Files    Text    Graphics    Goodies
The traffic lights change.
>w
The motorists rev their engines as you walk across
in front of them.
Park
This park is used a great deal by the business men
and women who work in the square for a bit of peace
and quiet as the bushes and trees that surround it
block out most of the noise from the road, making
the cars seem a mile away. The park continues
westward and southward with a bandstand to the
southwest where the Salvation Army often give
lunchtime concerts. Across Hanover Street, to the
north, is a pharmacy but the only safe way of
getting to it is by using the zebra crossing
further down the Street to the west. Waiting for
the traffic lights to the east to go red provides
the only safe way for pedestrians to cross London
<More>_
```

Geisteskampf für Kampfgeister

Programm: Mindfighter, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider (alle CPCs, PCW 8256/8512/9512), PC, Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Abstract Concepts, **Muster von:** [7]

Von **ABSTRACT CONCEPTS** kommt das Adventure **MINDFIGHTER,** um das sich dieser Test dreht. Die Story ist eine ungewöhnliche: Der elfjährige Robin ist mental begabt, was heißt, daß er einige übersinnliche Fähigkeiten hat, wegen derer er natürlich bewundert wird. Eines schönen Tages aber wurde er etwas übermütig und wollte mal in die Zukunft schauen, um seine nächsten Schulnoten zu erfahren. Hierbei verschlug es seinen Geist in eine Zeit, da der dritte Weltkrieg bereits stattgefunden hatte, während sein Körper in der „normalen" Zeit im Koma zurückblieb. Klar, daß er gerne zurück möchte. Daß dies nicht einfach ist, dürfte ebenfalls klar sein. Die ganze Geschichte kann man aber auch etwas ausführlicher in dem beigelegten 150seitigen Roman nachlesen. Wer will, der kann sich natürlich auch das in der Packung enthaltene DIN-A3-Poster an die Wand hängen (wer das nicht will, der kann es aber auch lassen.).

Glücklicherweise finde ich in der Packung auch eine kurze Notiz, die eine Einleitung, Ladanleitungen für alle Computer und einige Beispiele der Interaktion mit dem Programm enthält. Nun denn, nach dem Laden von Kassette steht Robin auf einer kleinen Anhöhe in dem, was einmal Southhampton gewesen ist. Forscht man ein wenig umher, trifft man verschiedene Charaktere, mit denen man sich unterhalten kann („Hallo", „Hi" war einer der blühendsten Dialoge, die ich führte) oder die einen umbringen wollen. Außerdem kann man sich die Bestrafung eines Diebes ansehen, dem die Hand abgeschnitten wird oder einen toten, bereits stinkenden Hund essen. Dies sind nur zwei der ekelhaften Szenen, die einem das Programm offeriert (es gibt aber noch mehr, keine Angst). Ebenso leicht wird man getötet. So fällt man z.B. in eine Grube voller verwesender Leichen und stirbt dort, nachdem man nochmal geguckt und geröchelt hat. Oben im Screen sieht man eine zur Situation passende Grafik, die aber meistens nur die zerstörte Skyline von Southhampton zeigt. Unterhalb dieser Grafik, etwa zwei Drittel (oder ein bißchen mehr) des Screens einnehmend, ist das Textfenster, in dem die Ein- und Ausgaben doch sehr an ein *Infocom-Adventure* erinnern. Allerdings hatte ich den Eindruck, daß es sich nicht so gut tippte wie bei einem Infocom-Adventure, bei weitem nicht so flüssig. Zudem schien der Parser auch nicht so „intelligent" wie der von Infocom zu sein. Trotzdem ließ sich der Spielablauf gut steuern.

Wer also auf etwas „andere" Stories steht, der kann sich MINDFIGHTER ruhig zulegen, ein Superhit ist es allerdings nicht.

Ulrich Mühl

Grafik	7
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

Die Sache mit dem Dolche!

Programm: Eternal Dagger, **System:** C-64 (getestet), Apple, Atari ST, **Preis:** Ca 60 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations USA, **Muster von:** Computershop, Landsberger Str. 135 in 8000 München 2, Tel. 089/ 5022463.

Nach dem großen Erfolg (vor allem in den USA) des Programms *Wizards Crown* entschloß sich die Firma **SSI** , einen würdigen Nachfolger zu präsentieren, der sogar noch einige Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger aufweisen sollte. Das Rollenspiel ist mittlerweile auch hier in Deutschland erhältlich, und ich habe es einem gründlichen Spieletest unterzogen. Wie schon erwähnt, handelt es sich bei **ETERNAL DAGGER** (so der Titel des Programms) um ein „Fantasy-Rollenspiel". Folgende Hintergrundstory ist die Einleitung zum Geschehen auf dem Computerbildschirm:
Mit dem Sieg über Tarmon und der Eroberung der „Wizards Crown" konnte sich das Land „Arghan" allmählich wieder erholen. Der ersehnte Frieden währte jedoch nicht lange, da nach kurzer Zeit wiederum Untote und Monster wie aus dem Nichts erschienen. Da die Angst wuchs, bald wieder die alten Probleme und Gefahren im Lande zu haben, entschloß sich „Kaitar", mit einer schlagkräftigen Gruppe von Abenteurern den Ursprung des Bösen zu finden. Nach langer Suche und vielen Gefahren gelang es den Wagemutigen schließlich, einen Zauberer von Middle World ausfindig zu machen, der eine schreckliche Warnung aussprach. Er berichtete, daß Arghan der Zielpunkt einer Invasion der Mächte der Finsternis ist und daß alles Leben in relativ kurzer Zeit der Vernichtung preisgegeben sei. Der Zauberer „Ssur" war der letzte einer Reihe von Magier, welche die unglaubliche Macht hatten, die Tür in eine andere Welt aufzustoßen. Hinter diesen Türen verbarg sich jedoch nichts anderes als das blanke Entsetzen. Horden von Untoten aller Art sowie Dämonen und Ungeheuer strömten durch diese Dimensionsspalten auf die gerade errettete Welt Arghans. Noch hatten diese Truppen Arghan nicht erreicht, doch es würde nicht mehr allzulange dauern, bis dies geschehen würde. Ssurs Rat war, die Mächte des Bösen direkt in ihrem Zentrum der Middle World anzugreifen. Dazu müßten jedoch acht unerschrockene Abenteurer eine Reise durch die Dimensionspforte antreten, um nach Middle World zu gelangen. Nur der Zauberer Ssur hat noch die Macht, die Reise nach Middle World zu ermöglichen, denn alle übrigen Magier waren bei den zurückliegenden schrecklichen Experimenten ums Leben gekommen. Ssur erklärt, daß es nur eine letzte Möglichkeit gäbe, die Dimensionsspalte wieder zu schließen: Die Eroberung des „Eternal Dagger"! Wo dieser jedoch zu finden sei und wie man ihn ergreifen könne, müßten die acht Abenteurer selbst herausfinden.

Das ist die stimmungsvolle Hintergrundstory, die einen guten Vorgeschmack auf das spätere Abenteuer vermittelt. Nach Laden des Programms wird man dazu aufgefordert, eine Spieldisk anzulegen. Dies ist ein relativ mühseliges Vorgehen, da viele Daten der Originaldiskette auf die doppelseitige Spieldisk übertragen werden müssen.

Nach dieser Prozedur kann man nun entscheiden, ob ältere Charaktere des Vorgängerprogramms „Wizards Crown" übernommen werden sollen oder man gleich wieder ganz von vorn anfangen möchte. Entscheidet man sich für die letztere Variante, so muß man bereits hier für den späteren Spielverlauf entscheidende Weichen stellen. Die falsche Wahl der Charaktere kann sich nämlich negativ auf den Spielverlauf auswirken.

Günstig ist, wenn man kombinierte „Professions" erschafft – wie z.B. einen Kämpfer/ Dieb oder Kleriker/Kämpfer. Diese Abenteurer sind dann nämlich auch mal in der Lage zuzuschlagen und müssen sich nicht nur auf eine Art des Handelns beschränken. Auch die Werte für die Fähigkeiten (insgesamt sage und schreibe 27!) und die Attribute (Intelligenz, Stärke, Geschicklichkeit, Lebensenergie) müssen wohldosiert verteilt werden. Aus einer Liste von 30 verschiedenen Waffen muß dann zum Schluß eine Hauptwaffe für den frisch erschaffenen Abenteurer ausgewählt werden. Auch eine von anfangs 7 Rüstungen kann man entsprechend dem Stärkewert des Charakters aussuchen.

Im Spielverlauf gibt es zusätzlich noch eine Menge verschiedener Gegenstände, die sich teilweise als sehr nützlich im Gebrauch erweisen und die man nach gewonnener Schlacht erst einmal untersuchen sollte. Teilweise sind sie nämlich verzaubert und haben magische Eigenschaften. Dem Zauberer stehen insgesamt 24 verschiedene Sprüche zur Verfügung, die sich später als sehr wirkungsvoll entpuppen. Alle Geschehnisse im weiteren Spielverlauf werden direkt oder indirekt durch die Fähigkeiten der Abenteurer entscheidend beeinflußt. Stellt man später fest, daß die Eignung einer bestimmten Figur sehr zweifelhaft ist, so sollte man sich nicht scheuen, diesen Abenteurer durch einen frisch erschaffenen anderen Charakter zu ersetzen (was dann aber möglichst bald geschehen sollte, damit der Abstand zu den übrigen Figuren an Erfahrungspunkten nicht zu groß wird).

Der größte Reiz dieses Programms geht aber von der Detailtreue und dem einzigartigen Kampfsystem aus. Bis ins Kleinste werden alle entsprechenden Daten verglichen und ausgewertet (wer die Arbeitsleistung per Kopf und von Hand beim Original-Rollenspiel „Dungeons + Dragons" kennt, weiß dies zu schätzen), so daß immer realistische Daten und Kampfauswertungen vorliegen.

Jede einzelne Figur kann individuell im Kampf gesteuert werden, und es stehen immer 20 verschiedene Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung, von denen man dann je nach Geschicklichkeit eine oder mehrere nacheinander ausführen kann.

Ein taktisch geführter Kampf mit einer etwa gleichstarken Monstergruppe kann schon mal eine Stunde (Echtzeit) dauern! Wer taktische Spielzüge liebt, der kommt bei „Eternal Dagger" voll auf seine Kosten. Begegnen einem im Spiel der Reihe nach die gleichen Monster, so sollte man überlegen, ob ein sicherer Sieg bevorsteht oder nicht. Ist das Erste der Fall, so kann man auch die Option „Quick Combat" wählen, wobei der Computer im Schnelldurchgang alle vorliegenden Daten in Bezug auf Rüstungsklassen und Waffen sowie Fähigkeiten vergleicht und eine Endauswertung der Kampfhandlung vornimmt. Gegenstände, die man im Kampfverlauf allerdings noch zusätzlich ins Spiel bringen möchte, bleiben unberücksichtigt, so daß hierbei immer mit leichten Einbußen zu rechnen ist. Wie man entscheidet, hängt einfach von der jeweiligen Situation ab, und man muß es sich schon genau überlegen.

Das Spiel begann in „Ssurs Tower", etwa am Ostrand der südlichen Küste von „Middle World". Der nächste Zielpunkt war von hier aus „Green-bay", etwa drei Tagesreisen (die Zeit wird im Spiel genau festgehalten – es erscheinen Angaben zur Tageszeit, wie auch Wochen, Monate und Jahre) entfernt. Auf dem Weg dorthin begegneten mir Horden von „untoten Farmern", welche von der Macht des Bösen beseelt waren. Hier mußte ich mich erst einmal durchkämpfen, bis ich nach langem Zittern (meine Kleriker hatten kaum noch Kraft, die Verwundeten zu heilen) endlich die Stadt erreichte. Meine anfängliche Hoffnung, hier eine intakte Stadt zu finden, wurde jedoch erschüttert! Nur ein verborgener Tempel war nach der Zerstörung durch die Untoten noch übriggeblieben. Dieser reichte mir jedoch erst mal aus, da hier meine Priester neues „Karma" schöpfen konnten, was für ihre Heilkräfte im Spielverlauf ganz entscheidend ist.

Nachdem ich in günstigen Momenten immer wieder abgespeichert hatte (an allen Stellen auf der Landkarte möglich), widmete ich mich gleich der nächsten Aufgabe: Ein wilder, böser Drache trieb auf der Insel sein Unwesen. Dieser mußte zuerst getötet werden, um an seine magischen Schätze zu gelangen. Ein kleiner Hort von Rebellen im Nordosten des Gebirgsmassivs hatte aus der alten Zeit ein spezielles „Dragon Slaying-Longsword" gerettet, welches meiner Abenteurergruppe bei meiner Aufgabe sehr nützlich werden konnte. Diese Rebellen mußte ich also als nächstes ausfindig machen. Nach vielen unliebsamen Begegnungen mit Monstern auf meinem langen Weg dorthin, gelangte ich dennoch ans Ziel und erhielt das langersehnte Schwert von ihnen. Mit dieser Waffe sollte es mir eigentlich möglich sein, den bösen Drachen zu vernichten. Nach vielen Auseinandersetzungen mit dem Lindwurm blieb ich endlich erster Sieger und erhoffte mir natürlich reichlich Schätze. Leider mußte ich hier die Erfahrung machen, daß der Drache diese natürlich nicht alle mit in seiner



Tasche herumtrug, sondern in seinem Hort versteckt hielt. Also machte ich mich auf die Suche nach der Drachenhöhle. Auch hier gab es wieder einige Gefahren zu meistern, bis ich letztlich den Schatz entdeckte. Ein Bestandteil des Schatzes war die spezielle Waffe „Holy Mornigstar + 5", welche besonders gegen Untote wirken sollte. Der Anführer der Untoten auf dieser ersten Insel war ein gewisser „Necromancer", welcher auf einem vom Festland (bzw. größten Insel) abgetrennten kleineren Eiland hauste. Jetzt kam es darauf an, einen Weg zu dieser kleinen Insel zu finden und den Unhold in seiner labyrinthähnlichen Höhle zu bezwingen.

Nach vielen Irrungen und Umwegen erreichte ich endlich mein Ziel und schaffte es schließlich, das Lebenslicht dieser Untoten auszulöschen. Nach meiner Rückkehr aufs Festland stellte ich erstaunt fest, daß die kleine Insel nunmehr wieder mit dem Kontinent verbunden war, und die untoten Farmer wieder in normale, glückliche Menschen zurückverwandelt wurden. Greenbay war nun wieder die ursprünglich prachtvolle Stadt vergangener Zeiten, und ich hatte die Möglichkeit, dort auszuruhen und den Geschichten der Einwohner in der Gaststätte zu lauschen. Mit dem harterkämpften Geld ging ich dann in den Enchanters Shop und verbesserte durch Magie einige meiner Waffen und Rüstungen. So gewappnet, machte ich mich auf, die nächsten Gefahren und Probleme zu lösen. Ich wußte, daß dies erst der Anfang einer langen Reise sein würde, an deren Ende das ersehnte Ziel, die Entdeckung des Eternal Dagger stehen würde. Ist man erstmal mit den vielen Optionen und Inhalten des Programms vertraut, kommt man von diesem Rollenspiel einfach nicht mehr los. Ähnlich wie bei *Ultima* wird man für Stunden in eine andere Welt entführt und vergißt nahezu alles übrige beim Spiel. (Das Beste ist, man stellt sich die Uhr und hört beim Läuten des Weckers pünktlich auf – sonst passiert es leicht, daß man merkt, daß es draußen bereits wieder heller Tag ist). Im Vergleich zu *Wizards Crown* muß ich sagen, daß ETERNAL DAGGER noch ausgefeilter und interessanter ist. Die Hintergrundstory ist hervorragend, und das Spielgeschehen wurde passend dazu umgesetzt. Die Grafik ist zwar nicht umwerfend, jedoch übersichtlich und ausreichend detailliert dargestellt. Die Abenteurer sind, genau wie die zahllosen Monster, beim Kampf animiert, und man kann das Layouat der Spielfiguren anhand einer Reihe von Bildern bzw. Mustern aussuchen. Erhält einer der Abenteurer im Spielverlauf mal eine neue Waffe oder Schild, so sucht man sich einfach das entsprechende Bild, welches nun zu ihm paßt, aus einer Reihe von Darstellungen aus. Gesteuert wird die Party als eine Einheit mittels Tastatur. Auch alle übrigen Kommandos werden über das Keyboard eingegeben. Die Bedienung ist problemlos und einfach auf Tastendruck möglich. Alle möglichen Befehle werden auf dem Bildschirm anhand von Anfangsbuchstaben dargestellt und können somit übersichtlich erkannt werden. Je nach Situation erscheinen neue Kommandos oder verschwinden andere Befehle. Man sollte also immer darauf achten, welche Möglichkeiten sich dem Abenteurer bieten. Die Atmosphäre ist sehr gut, man fühlt sich wirklich als Bestandteil seiner Truppe auf dem Bildschirm und zittert mit den Abenteurern um Sieg oder Niederlage. Das Programm ist reichhaltig ausgestattet, und zwei dicke Begleithefte werden zur allgemeinen Information mitgeliefert. Hier findet man alles Wissenswerte, was man an Informationen braucht. Das Preis/Leistungsverhältnis ist auch okay, so daß ich zum Schluß sagen muß, daß ETERNAL DAGGER ein absolutes Muß für Rollenspielfreaks darstellt und ich das Programm einfach jedem empfehlen kann, der Spiele dieser Art mag. Übrigens läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad zu Beginn beliebig festlegen. Anfängern rate ich jedoch, unbedingt mit der einfachsten Stufe zu beginnen, da sonst kaum eine Chance für den erfolgreichen Abschluß der Mission besteht.
Mit dem Programm ETERNAL DAGGER hat die Firma SSI einmal mehr unter Beweis gestellt, daß sie auf dem Gebiet der Fantasy-Rollenspiele nahezu unschlagbar ist. Die Ankündigung des Programms „Pools of Radiance", dem ersten echten „Advanced Dungeons & Dragons"-Epos auf dem Homecomputersektor in Zusammenarbeit mit dem Rollenspielhersteller TSR, läßt einiges für diesen Herbst erwarten. ETRNAL DAGGER ist der passende Vorgeschmack dazu. Ein tolles Adventure!

Uwe Winkelkötter

Grafik	**8**
Vokabular	**(Tastaturkommandos)**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

Hochspannung in Monochrom, Intrique, Mirrorosoft, C64

Programm: Intrique, **System:** C-64, **Preis:** ca. 65 DM (Disk.), **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Muster von:** Mirrorsoft.

Obwohl uns im Titel-(Lade-)Bild einige Hollywood-Detektive „angeboten" werden – u. a. Humphrey Bogart –, spielen sich SPECTRUM HOLOBYTE's „Intrigen" in Washington D.C. ab. Es handelt sich hierbei um ein „übliches" Krimi-Abenteuer, das wir schon ein paarmal in anderer, ähnlicher Form gesehen haben. MIRRORSOFT hat die Vertriebsrechte für England übernommen und erhofft sich auch einen Erfolg in unseren Gefilden. Ob's klappt? Was in diesem Programm (INTRIQUE) steckt und welche Erfolgschancen es bei uns haben wird, wird sich zeigen. Klaus Vill hat sich an das Programm rangemacht und erzählt Ihnen, was er herausgefunden hat.

Manchmal dauert es etwas länger, bis Programme amerikanischer Herkunft Ihren Weg über den Atlantik finden. Im Falle von **SPECTRUM HOLOBYTES** Adventure **INTRIQUE** mußten wir beinahe zwei Jahre warten, bis sich mit **MIRRORSOFT** eine Vertriebsfirma fand. Ob sich das Warten jedoch gelohnt hat, scheint dem Autor dieses Berichts mehr als fraglich. Doch bevor wir zur Bewertung schreiten, soll hier kurz der Inhalt dieser in modischem Schwarz/Weiß gehaltenen Detektivgeschichte rekapituliert werden.
Sie sitzen in Ihrem Büro und beginnen sich gerade Gedanken darüber zu machen, warum Sie den Job in der Detektei Ihres Bruders angenommen haben, als das Telefon Sie unsanft aus Ihren Tagträumen aufschreckt. Die freundliche Stimme am anderen Ende der Leitung teilt Ihnen mit, daß sämtliche Konten Ihres leicht finanzschwachen Bruders ab sofort gesperrt seien. Wie Sie kurze Zeit später erfahren sollen, bleibt dies nicht die einzige schlechte Nachricht des Tages. Kurze Zeit später meldet sich ein anonymer Anrufer, der Ihnen auf unmißverständliche Weise mitteilt, daß Ihr Verwandter, der übrigens auf den überaus einfallsreichen Namen Joe hört, solange in der Gefangenschaft der Kidnapper bleibt, bis das Projekt PF 13 erfolgreich abgeschlossen ist. Da Ihnen die Damen und Herren Entführer untersagen, mit irgendwelchen dritten Personen Kontakt aufzunehmen, entschließen Sie sich, die Sache selbst in die Hand zu nehmen, und Licht in das Dunkle dieser Affäre zu bringen. Bevor Sie Ihren sicheren Arbeitsplatz verlassen, statten Sie sich noch mit allen für einen typisch amerikanischen Detektiv (wir befinden uns in Washington D.C.) notwendigen Kleinigkeiten aus, wobei Sie den Safe Ihrer Detektei erst einmal mühevoll zur Herausgabe einiger Dollarnoten bewegen müssen. Kaum haben Sie sich Ihren Tranchcoat übergeworfen und vorsichtshalber noch einige Fotos düster dreinblikkender Gestalten in Ihrer Tasche verstaut, beginnt Ihr Streifzug durch die amerikanische Möchtegern-Metropole.
Hier endet die Vorgeschichte. Der Spieler wird aufgefordert einzugeben, auf welchem Schwierigkeitsgrad er Intrique

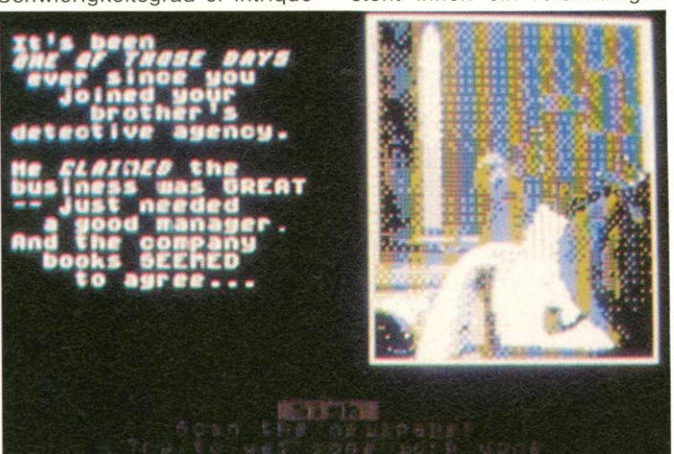


Foto: C-64-Fassung

zu spielen wünscht und wieviele Hobbykriminalisten sich an der Fahndung nach Joe beteiligen sollen (ein äußerst ungewöhnliches Feature für ein Adventure, meinen Sie nicht auch?). Nachdem der Hauptteil des Programms geladen ist, befinden Sie sich auf den Straßen der Stadt. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, bewegt sich Ihr Bildschirm Alter Ego durch die sich in Minimalgrafik präsentierende Landschaft. Über den einzelnen Objekten (Häuser, Wege, Büsche) erscheint jeweils ein Adjektiv, das angibt, welche Aktion Sie an dieser Stelle ausführen können. Stehen Sie z. B. vor der britischen Botschaft, muß nur noch das Kommando Enter mittels Feuerknopfdruck ausgelöst werden. Desweiteren steht Ihnen ein reichhaltiges Vokabular zur Verfügung, das es Ihnen ermöglicht, Gegenstände zu untersuchen, zu telefonieren (Nummern stehen im Telefonverzeichnis) oder direkt mit anderen Personen Kontakt aufzunehmen. Sobald Sie einem Mitmenschen begegnen, der gewillt ist, sich von Ihnen vernehmen zu lassen, erscheint eine digitalisierte Grafik, auf der alle Reaktionen des Gegenüber deutlich zu erkennen sind. Ein kleiner Tip am Rande: Lassen Sie bei den Interviews ruhig Ihren Charme ein klein wenig spielen. Der Barkeeper wird Ihnen schon bald nützliche Hinweise geben und auch das Rätsel um PF13 lüften helfen. Ohne hier zuviel verraten zu wollen: Hinter PF13 steckt eine internationale Terroristenorganisation, die es sich in den Kopf gesetzt hat, die Weltherrschaft an sich zu reißen, indem Sie die Regierungen der Erde mit der Drohung, eine Bombe mit todbringenden Viren zur Detonation zu bringen, zur Kapitulation zwingen möchte. Jetzt liegt es an Ihnen, den Stützpunkt der Übeltäter ausfindig zu machen, die Bombe zu entschärfen und nebenbei auch noch Ihren Bruder zu retten. INTRIQUE merkt man die zwei Jahre, die es auf dem Buckel hat, eigentlich nur im Bereich der Grafik an. Bilder waren noch nie die Stärke des Commodore 64, und so hat man es auch hier nicht gerade mit einem grafischen Meisterwerk zu tun. Die geringe Auflösung des Rechners macht es dem Betrachter bisweilen recht schwer zu erkennen, was auf den Screens eigentlich zu sehen ist. Der dichten Atmosphäre tut dies jedoch keinen Abbruch. Die flüssig zu lesenden und nebenbei mit ironischen Untertönen versehenen Texte, der umfangreiche Wortschatz bei gleichzeitig kinderleichter Bedienung und die Möglichkeit, INTRIQUE durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades seinen Bedürfnissen anzupassen, machen dieses Produkt zu einem einmaligen Erlebnis. Computerfreaks ohne gute Englischkenntnisse seien an dieser Stelle jedoch nachdrücklich gewarnt. Intrique verlangt viel Geschick bei der Auswahl der Sätze eines Dialogs und wartet im späteren Verlauf auch mit längeren Textteilen auf. Wem dies nichts ausmacht, der findet mit diesem Mystery-Thriller sicher das Richtige für seinen Geschmack.

Klaus Vill.

Grafik	**4**
Vokabular	**8**
Atmosphäre	**9**
Story	**9**
Preis/Leistung	**9**





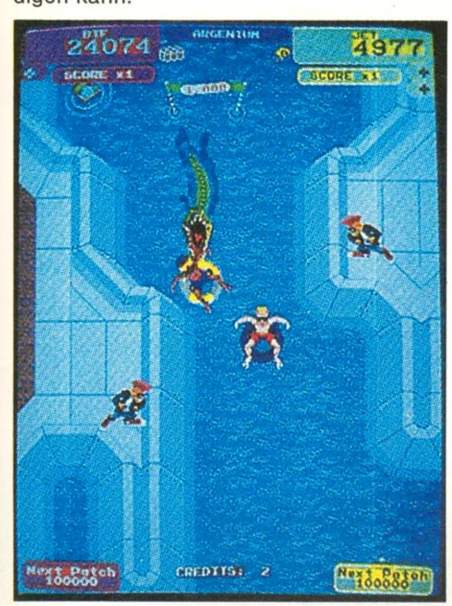
In der Spielhalle laufen die Maschinen wieder auf vollen Touren! Während sich die meisten in der Sonne aalen, kämpfen andere in den Spielstätten um die Plätze. Mit Blick auf die Olympischen Wettkämpfe in Seoul ist von den Spielotheken wieder ein bundesweiter Wettstreit organisiert worden. Nach der TV-Fußballmeisterschaft gibt es auch diesmal wieder wunderbare Preise zu gewinnen. Da lohnt es sich schon einmal, ein paar Mark zu investieren, wenn man womöglich eine Reise gewinnen kann. Parallel zu den sportlichen Ereignissen sind natürlich wieder eine Vielzahl an neuen Platinen in die Spielhallen gewandert, die ich mir mal etwas genauer angeschaut habe.

Sport wird in diesem Sommer wieder ganz groß geschrieben! Das zeigen zumindest die Spielplatinen, die bei diesem schönen Wetter in die Spielstätten gewandert sind. Wen wundert das, wenn man sich die Großereignisse dieses Jahres vor Augen hält? Da war zunächst die Fußball-Europameisterschaft im eigenen Land, und jetzt beginnen die Olympischen Spiele in Seoul. Ein absoluter Kassenschlager, wenn man bedenkt, daß Sportspiele sich so und so größter Beliebtheit erfreuen. Mit **GOLD MEDALIST** von **SNK** und **KONAMI'88** von **KONAMI** sind mir natürlich zwei absolute Spitzenprodukte in Sachen Leichtathletik-Spiele unter die Finger gekommen. Was diese Spiele so auszeichnet, war ja in der ASM-Sonderausgabe 3 mehr als ausführlich zu lesen, weshalb ich auch nicht noch einmal näher auf diese neuen Geräte eingehen möchte.

Absolut nagelneu ist hingegen die Wunderkonstruktion **GALAXY FORCE** von **SEGA,** die in der beeindruckendsten Fassung wohl nie in die Spielhallen Einzug halten wird. Leider, muß man sagen, aber durchaus verständlich. Es gibt zwei Gründe, die absolut dagegen sprechen: Zum einen gibt es Probleme mit der Größe. Die abgebildete Kapsel hat Maße, die alles bisher Dagewesene bei weitem überbietet. Wenngleich das Simulationsgerät so unscheinbar auf dem Foto aussieht, würde es durch keine Tür einer Spielstätte passen. Man müßte schon ein Fenster rausnehmen, um das Gerät unter Dach und Fach zu bekommen. Doch was dann? Immerhin geht der Platz für andere interessante Spielgeräte verloren.

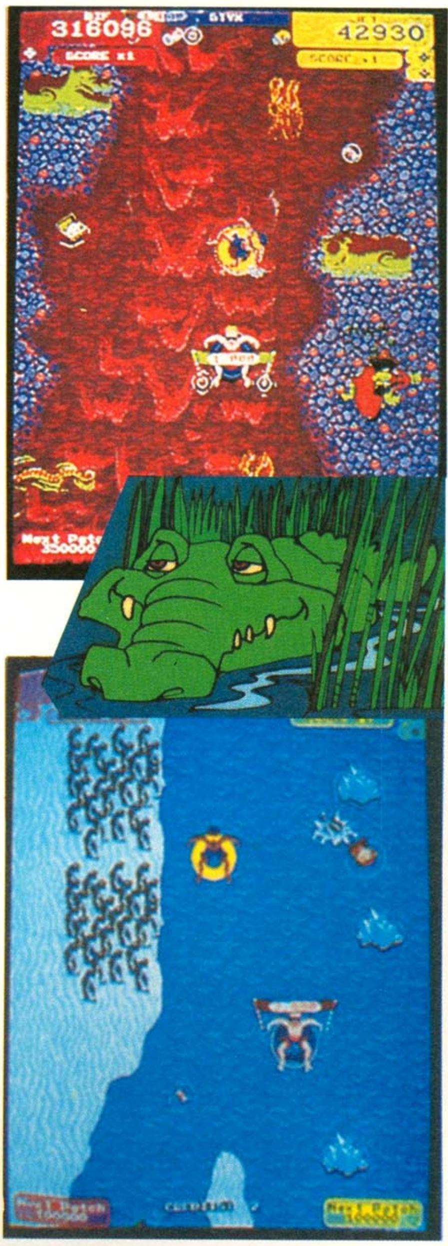


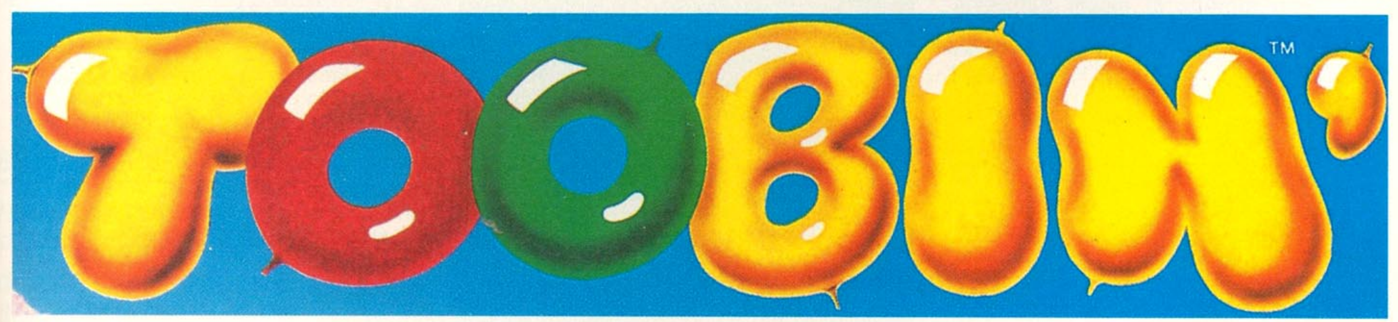
Jetzt kommt nämlich Problem Nummer 2 hinterher. Der gute Kasten ist insgesamt so kostspielig, daß die Kapsel auf satte fünf Deutsche Mark pro Spiel gemünzt werden müßte. Selbst dann dürfte dieses Gerät noch einen riesigen Verlust in sich birgen. Wer schmeißt schon einen Fünfer nach dem anderen in die Kiste, um für ein paar Sekunden das Gefühl gehabt zu haben, in einer Raumkapsel zu sitzen. Also, kein Grund zur Traurigkeit! Ich würde sagen, daß dieses Wunderwerk (und das ist es mit Sicherheit) einfach ein paar Jahre zu früh für unseren Markt ist. Interessant ist es jedoch, zu was die Hersteller heute schon im Stande sind. Mir blieb nur ein Kommentar: „What a feeling"!
Doch kommen wir wieder zur Gegenwart. Mit **KITTEN KABOODLE** hat **KONAMI** zur Zeit einen absoluten Knüller laufen. Hierbei handelt es sich um ein Comic-Spiel, das wirklich alle Elemente enthält, um auf dem Markt erfolgreich zu sein. Zunächst gibt es eine unendliche Vielzahl von sich ähnelnden Szenen, in denen der oder die Spieler das Feld abräumen müssen, um vier Schlüssel für den Ausgang zu finden. Es kann also allein oder zu zweit gespielt werden. Spielfigur ist ein Kätzchen, das über die Widersacher hinwegspringen und störende Quader verschieben kann. Werden jeweils drei Quader mit gleichen Symbolen aufgereiht, hat der Spieler, je nach Symbol, verschiedene Möglichkeiten. So können die verschiedensten Spielzeuge, die als Gegner operieren, in einem bestimmten Bereich ausgelöscht werden. Bonuspunkte können eingeheimst werden mit dem Verschwindenlassen sämtlicher Gegner. Manchmal reicht schon das Einfrieren von Kontrahenten, damit man sie leichter erledigen kann.





Als letzte Variante bleibt einem dann noch die Verletzbarkeit der Stofftiere, Bälle und Raupenbagger, die in dem Fall durch bloße Berührung ausgeschaltet werden können. Hat man endlich alle vier Schlüssel beisammen, öffnet sich eine Falltür, durch die man in die nächste Szene entweichen kann. Aber wer wird denn so voreilig sein, wo sich doch noch viel mehr in diesem Level verbirgt?
Zusätzliche Schlüssel bringen nämlich weitere Bonuspunkte. Die Bonusebene mit dem Maulwurfspiel kann auch nur gut für das Punktekonto sein. Hier gilt es, aus Erdlöchern auftauchende Maulwürfe mit Quadern zu treffen. Echte Chefgegner gibt es ebenfalls. Diese tauchen jeweils nach fünf Szenen auf und schmeißen mit Bömbchen, die abgewehrt werden müssen. Am Ende wird abgerechnet. Auf wessen Seite mehr Bömbchen liegen, hat das Pech zu explodieren. Selbstverständlich kann die liebe Katze verschiedene Artikel in einem Geschäft kaufen, sofern genügend Bonuspunkte auf dem Konto vorhanden sind. Zum Beispiel können Rollschuhe zur schnelleren Fortbewegung sehr dienlich sein. Abgerundet wird die Vielzahl an Spielmöglichkeiten mit einem Besuch im Spielcasino, wo man natürlich mit dem entsprechenden Kapital eintreten muß.
Mit ein bißchen Glück kann man hier sein Vermögen an der Slot Machine verdoppeln, aber auch alles verlieren. Was will das Spielerherz eigentlich noch mehr? In diesem Spiel steckt doch wirklich fast alles drin. Mit etwas Geschick hat man somit ein ausgiebiges Spielvergnügen, das vor allem viel an Interessantem mit sich bringt!
Lustig geht's auch bei der nächsten Platine zu. **ATARI** hat wieder ein tolles Spielchen auf den Markt gebracht, das sich **TOOBIN'** nennt. Mit der grünen Plakete versehen, wird hier Spielspaß für jedermann angeboten. Da kommen echte Urlaubsgefühle auf, wenn man die beiden Spielfiguren Bif und Jet mit ihren Autoreifen über das Wildwasser paddeln sieht. Die beiden Spaßvögel jagen die Flüsse hinunter, das ist eine wahre Freude. Immer darauf bedacht, jede Strandparty mitzunehmen, paddeln die coolen Typen, bis sie am Ende des Spiels die absolute Superparty erreichen. Selten habe ich so viele spaßige Effekte in einem Spiel erlebt. Dieses Game dürfte jung und alt gleichermaßen Freude bereiten.







Allein die Geräuschkulisse läßt einen schon schmunzeln. Selbstverständlich kann man das Rennen auch allein aufnehmen, was aber nicht dabei bleiben muß. Der zweite Spieler kann sich jederzeit einkaufen und die spannenden Aktionen mitmachen. Er wird es unter Garantie nicht bereuen. Es gibt absolut keine Phase in dem Spiel, die in irgendeiner Weise langweilig sein könnte. Die beiden Spieler, auch Tube Dudes genannt, haben vier Knöpfe zum Steuern. Zwei für links und rechts vorwärts, die beiden anderen für die Rückwärtsbewegung. Sollte es wirklich mal eng werden, hat man sogar noch einen „Dosen-Wurfknopf". Diesen sollte man einsetzen, wenn einem ein Krokodil oder ein Meerungeheuer zu nahe kommt. Für Abwechslung ist jedenfalls reichlich gesorgt. Immerhin kann man zwischen 45 Flüssen wählen und auf 200 verschiedenen Wildwasserbahnen 15 einzigartige Landschaften durchpaddeln. Was will man noch mehr?

Schon etwas länger im Rennen, aber durchaus in den Rahmen passend, ist die Platine **RALLYE BIKE.** Diese hat nämlich auch die grüne Plakete bekommen und kann ebenfalls als ganz spaßig bezeichnet werden. Das Ein-Mann-Spiel führt durch Wälder, Städte und über Landstraßen. Dabei kann die anfängliche Mofa mit einem Turbolader in eine rasante Maschine umgestylt werden. Die Auswirkungen lassen sich leicht auf der Sprit- und Kilometer-Anzeige ablesen. Klar, daß hier und da eine Tankstelle angefahren werden muß, damit man mit dem Motorrad nicht unterwegs liegen bleibt. Wäre auch zu schade, wenn man überlegt, was einem auf der Tour alles passieren kann. Abgesehen von der Tatsache, daß man ganz vorsichtig an der Straßenbahn vorbei muß, kann man auch mit Hilfe eines Sprungbretts in einem Schweine-LKW landen. Reizende Aussichten! Helm auf, und los geht die Fahrt auf dem Zweirad!

Ein absoluter Hit ist mit **ALTERED BEAST** von **SEGA** in die Spielstätten gekommen. Der Entwickler von **SHINOBI** hat hier wieder eine Meisterleistung vollbracht. Doch auch darüber haben wir schon in der ASM-Special Nummer 3 ausführlich berichtet.

Es geht weiter mit **FORGOTTEN WORLD,** was mit einer besonderen Konstruktion bestückt ist. Die bombastischen Helden werden nämlich mit einem Acht-Wege-Hebel bzw. einem Drehknopf gesteuert, der mit einem Feuerknopf bestückt ist. Etwas ungewöhnlich, wodurch die Steuerung auch ziemlich schwierig wird. Den Freaks hat es trotzdem außergewöhnlich gut gefallen. Vielleicht ist die Möglichkeit, in alle Richtungen zu schießen, für manchen ein wahrer Genuß. Versucht's doch mal, immerhin gilt es, sechs Level zu bewältigen.

Abschließen möchte ich die TV-Spiele in dieser Ausgabe mit **LAST DUELL** von **CAPCOM.** Bei diesem interplanetarischen Weltraumspiel handelt es sich um ein Zwei-Mann-Spiel. Die beiden Planeten Mu und Bakular sind sich nicht gerade wohlgesonnen. Logische Folgerung – sie kämpfen gegeneinander. „Jetzt geht's rund", sprach der Spatz und flog in den Ventilator. Da konnte der Kleine noch nicht wissen, daß die harte Action sechs Level lang nicht abreißen würde. Die Kampfmaschinerie ist dabei sehr variabel. So kann ein Auto je nach Bedarf in ein Flugzeug umgewandelt werden. Gefahr geht nicht nur von den Panzern aus, sondern auch von deren Kindern. Ja, die Stahleimer schmeißen tatsächlich Panzerbabys, die nicht ohne sind. Haltet also die Augen auf, und nehmt Euch vor allem in acht, was sich bewegt.

Zuguterletzt möchte ich noch ein nagelneues Wunderwerk präsentieren. Es handelt sich um einen Flipper, der schon fast kein Flipper mehr ist. **BANZAI RUN** heißt die vielleicht bahnbrechende Maschine, die von **WILLIAMS** aus Chicago den Weg in unsere Spielhallen gefunden hat. Kostspieliger denn je ist dieses wirklich einzigartiges Gerät. Während man bisher nur auf der normalen Spielebene zocken und auf der Fronttafel die registrierten Punkte ablesen konnte, geht das Spiel jetzt auch auf der fast senkrechten Fläche weiter. Zwar ist mit **CYCLONE** schon der erste Schritt gemacht worden, doch flippern auf beiden Ebenen gab es noch nie. Dabei ist die Idee ganz einfach. Mit einem gezielten Schuß bugsiert man die Kugel an die Stelle, wo ein Magnet die Spielkugel aufnehmen kann. Dieser bewegt sich mit der Murmel im Schlepptau an der linken Seite nach oben, dreht sich etwas nach rechts und gibt die Kugel wieder zum Spiel frei.

Jetzt sind echte Blitzreaktionen gefragt, zumal die Kugel auch mal etwas länger an einer Stelle ausharrt und dann plötzlich wieder ins Spiel kommt. Jede Unkonzentriertheit wird bei diesem Gerät sofort bestraft. Für normales Freizeitzocken würde ich mich nicht an den Flipper wagen. Doch wer an etwas Anspruchsvollerem gefallen findet, muß einfach an diese Wunderschüssel ran. Das war's auch schon wieder! Dürfte für dieses Mal sicherlich reichen, zumal die Sonderausgabe ebenfalls mit Informationen randvoll ist. Wechselt schon mal Kleingeld! Es gibt viel zu tun, packen wir's an!



Letzte Meldung!

Wie uns noch kurz vor Redaktionsschluß mitgeteilt wurde, ist noch ein absoluter Renner ins „Haus" gekommen: **SKY SOLDIER** heißt das Ding von **SNK,** das sich mit der „Vergangenheitsbewältigung" beschäftigt. Es handelt sich um ein Kampfspiel, wo sich der „Münzer" mit Flugzeugen aus vergangenen Tagen rumschlagen muß. Wie die Geschichte um die Doppeldecker weitergeht, erfahrt Ihr in der kommenden Ausgabe!

Übrigens:

Du hast recht Simon! Operation Wolf trägt die rote Plakette!

Einen Augenblick bitte ... bevor Sie weiterblättern,

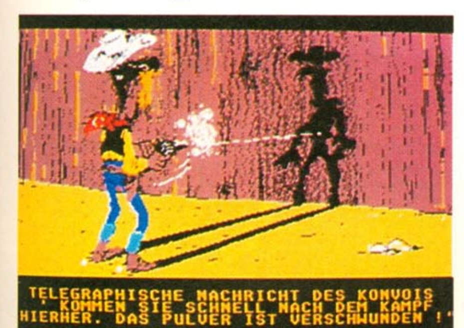
Top-Programm Nr. 1



Asterix im Morgenland
Abenteuer- und Actionsoftware.
Erleben Sie tolle Abenteuer mit Asterix und seinen Freunden!
(Nur auf Diskette erhältlich)

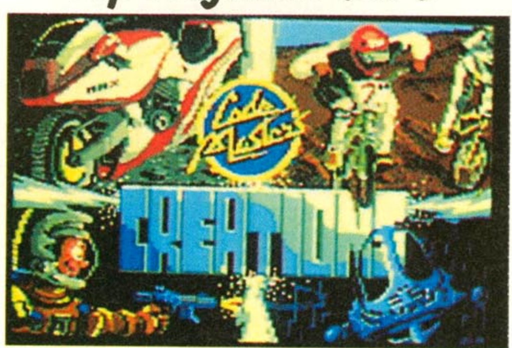
für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.

Top-Programm Nr. 2



Lucky Luke
Westernspaß mit einem berühmten Comic-Helden.
Aufregende Abenteuer im Wilden Westen sind zu bestehen!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 3



Creations
Game-Designer
Hier können Sie selbst Programme kreieren und spielen!
(Nur für C64 auf Kassette erhältlich)

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Asterix,** Amiga, Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)

☐ **Lucky Luke,** Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)

☐ **Creations,** C64 (nur auf Kassette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Starße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

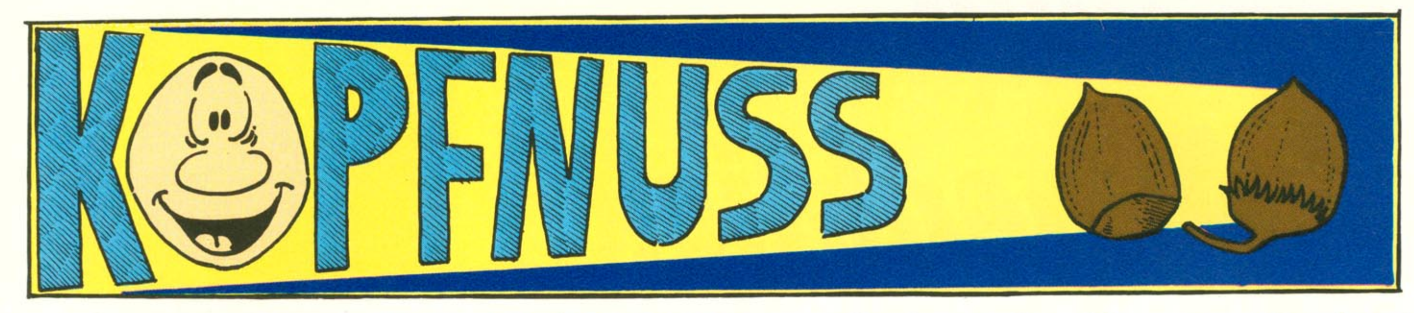
Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift



Jetzt wird den BARDEN auf den Leib gerückt!

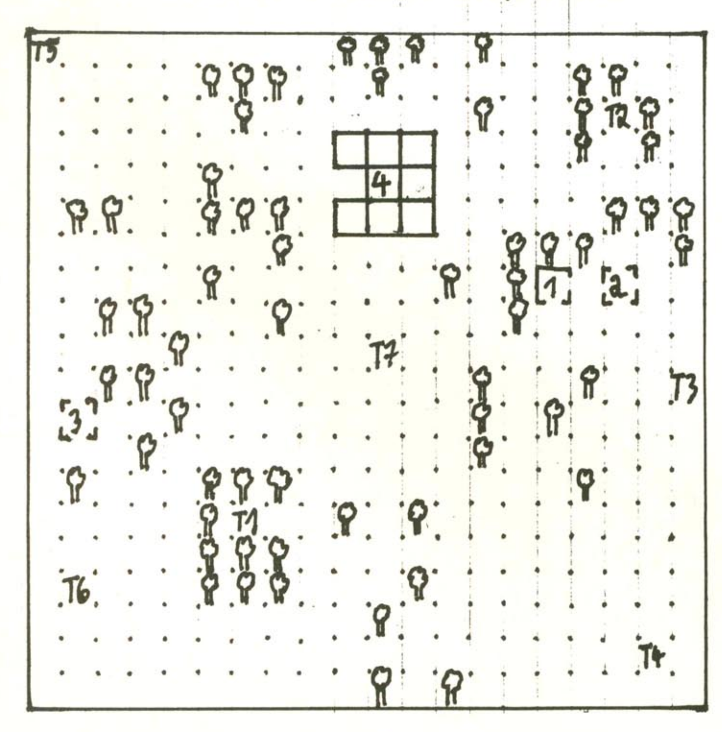
In dieser Ausgabe wollen wir nun auch mit der Veröffentlichung sämtlicher Stadt-, Wildernis- und Dungeonpläne der sieben (oder besser acht) Dimensionen des dritten Teiles von THE BARD'S TALE beginnen.

Diese haben wir von **Peter Bachmann** aus Grebendorf erhalten, bei dem wir uns hiermit herzlich für seine Mühe bedanken wollen. Doch lassen wir ihn nun zu Wort kommen:

Ich werde mich auf die Veröffentlichung der Karten und der dazugehörigen Listen von im Programm enthaltenen Anmerkungen mit für die Lösung der einzelnen Rätsel bzw. Aufgaben wichtigen eigenen Anmerkungen beschränken, da, wie mir gesagt worden ist, ausführlichere Anleitungen für die Bewältigung der einzelnen Aufgaben in den unterschiedlichen Dimensionen der Welt von 'Thief of Fate' und sonstige zusätzliche Tips an anderer Stelle in der ASM gegeben werden oder schon gegeben worden sind. Damit wäre eine nochmalige Erwähnung des eben geschilderten völlig überflüssig. Ich möchte nur ganz kurz etwas zu den Eigenarten der Dungeons von BT III sagen, die einem das Kartenzeichnen erheblich erschweren: Die Dungeons Von BT III sind im Gegensatz zu den Dungeons der ersten beiden Teile der Trilogie, die allesamt das Format 22x22 aufweisen, unterschiedlich groß, was das Kartenzeichnen etwas erschwert, da man nicht von vornherein weiß, wieviel Platz man für ein Dungeon auf dem Papier bereithalten muß, was aber andererseits die ganze Sache durchaus realistischer macht. Die Dungeongrößen sind nämlich in der Regel immer an die jeweiligen Gegebenheiten, die diese Dungeons beherbergen, angepaßt. So sind zum Beispiel die einzelnen Levels eines Turmes ziemlich klein, während Höhlendungeons dagegen teilweise sehr groß sein können, usw.

SCARA BRAE

WILDERNESS OF STARTER-DIMENSION

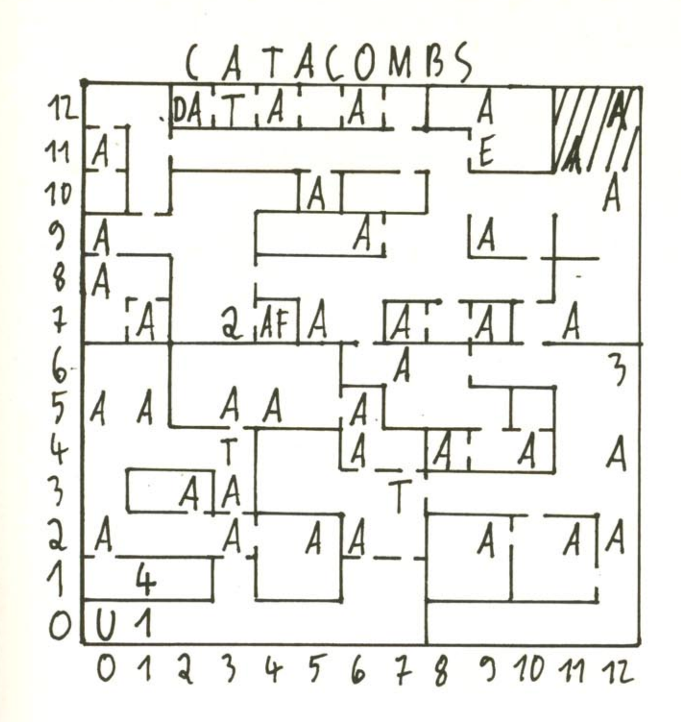


Die zweite und weitaus miesere Eigenart der Dungeons von BT III ist die Tatsache, daß sich der Eingang zum ersten Level so manches Dungeons nicht wie bei BT I und II stets unten links befindet, sondern daß so ein Eingang manchmal in der Mitte des linken oder rechten Randes eines Dungeons oder auch an unterster Position des rechten Randes usw. zu finden ist. Das erschwert nicht nur das Zeichnen eines Dungeons ungemein, sondern kompliziert auch die Orientierung mit dem Zauberspruch 'SCSI' nicht unerheblich, da man jetzt oftmals von der Position des Eingangs zum ersten Level aus die einzelnen Abweichungen von dieser Position, die einem nach Aktivierung eben dieses Zauberspruchs gegeben werden mühsam, abzählen muß, um zum aktuellen Standort der Party zu kommen und diesen nicht einfach anhand der sonst üblichen Numerierung der Dungeonfelder am Rand ablesen kann.

Denn die übersichtliche schachbrettartige Numerierung der Felder eines Dungeons (oder auch einer Wilderness), die bei BT I und II möglich ist, und die eine sehr leichte Orientierung innerhalb eines Dungeons ermöglicht, ist ja nur dann realisierbar, wenn sich der Eingang zum ersten Level jeweils an einem der vier Eckpunkte eines Dungeons befindet, nicht aber, wenn er irgendwo zwischen diesen Eckpunkten liegt, wie es bei den Dungeons von BT III leider manchmal der Fall ist. Das ist aber alles halb so schlimm, denn mit meinen Karten wird Euch die Orientierung auch mit diesen kleinen Schwierigkeiten gelingen. Jetzt komme ich aber endlich zu den Karten in dieser Ausgabe:

In dieser Ausgabe findet Ihr erstmal die Karte der Wilderness der Starterdimension, die





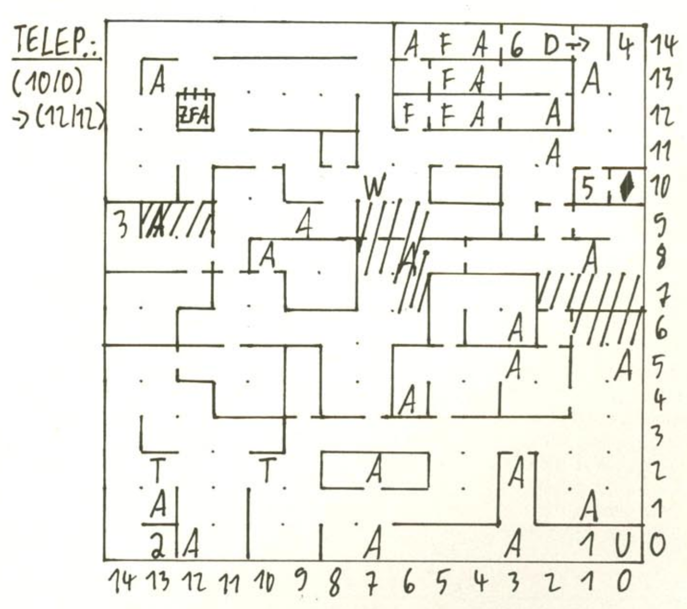
von Skara Brae (oder besser von dem, was noch von Skara Brae übrig geblieben ist) und die Karten der Starterdungeons „The Catacombs", „The Tunnels" und der vier Dungeons von „Unterbrae", die man allesamt im „Temple of the Mad God" findet. Hierzu wäre noch zu sagen, daß das Passwort für die ersteren Dungeons „TARJAN" ist, während man „CHAOS" in der Eingangshalle zum Tempel eingeben muß, wenn man in die Gemächer von „Brilhasti ap Tarj" (Unterbrae) eindringen will, dem man nun mal den Hals umdrehen muß, wenn man alle Mitglieder seiner frisch angefangenen Party in den 35. Level befördert haben will.

Und los gehts mit den zu den Karten gehörenden Listen der Textcomments :

Wilderness of the Starterdimension

Einrichtungen:
1.) Refugee camp
2.) Scrapwood Tavern
3.) Small Shrine
4.) The ruins of Skara Brae

Kommentare:
T1.) Deeply hidden in verdant shadows this grove is quiet and feels peaceful. (Twilight Copse)
T2.) Amid the bountiful trees you find a bubbling spring that almost glows with purity. (Crystal Spring)
T3.) Stabbing up the sky like an obsidian dagger, Shadow Rock is utterly alien to the surrounding landscape. (Shadow Rock)
T4.) Foul , noxious gases reaking of rotten eggs , bubble up through the turgid , yellow , mud-laden waters. (Sulphur Springs)
T5.) Here , halfway up Earthdagger Mountain , winds swirl around and make this place earn its name: Cold Peak. (Cold Peak)
T6.) Lovingly tunneled into the mountainside the opening to the Old Dwarf Mine looks natural. (Old Dwarf Mine)
T7.) The flat grassy plain stretches peacefully out in all directions. his is the Vale of the Lost Warriors. (Vale of Lost Warriors)



Skara Brae:

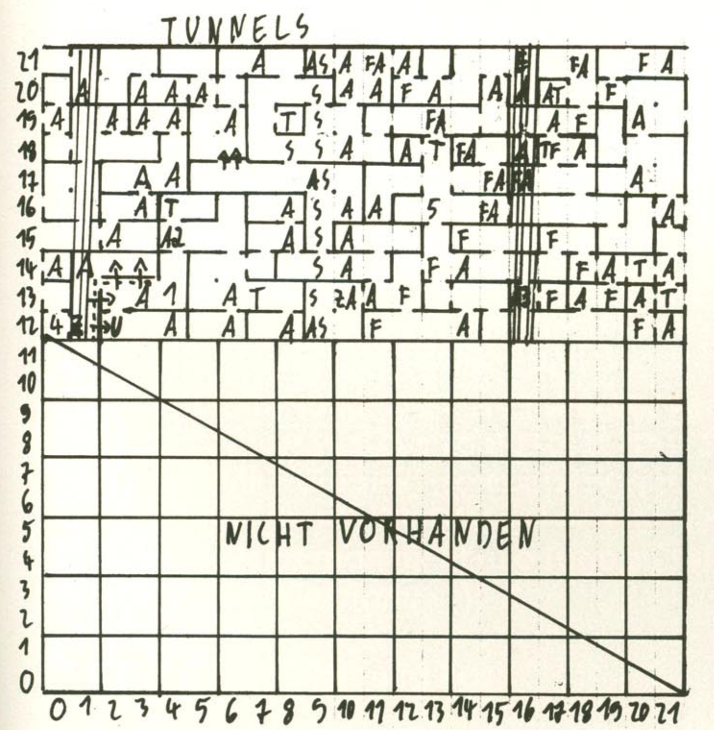
Gebäude:
1.) Storage Building (hier kann man einige nützliche Sachen mitnehmen.)
2.) Temple of the Mad God
3.) Review Board (hier geht man nach jeder erfüllten Mission hin, um sich eine Experience-Points Belohnung abzuholen und um die Time-Warp Spells für die nächste Dimension zu erlernen. Außerdem kann man sich hier natürlich auch 'advancen' lassen, usw.)

Kommentare:
T1.) Among the ruins of Skara Brae is an unnatural silence. As if death itself has come to stay.
T2.) The feeling of evil is forboding.
T3.) There's a statue of the Mad God Tarjan here. It's strange that it is clean and shiny as if someone has been caring for it.
S1.) Magic Barrier (hier kommt man keinen Schritt vorwärts, obwohl es so aussieht, als ob man einen unendlich langen Gang vor sich hat.) (Sinister Street)

Catacombs:
1.) The smoldering ruins smell old and seem somehow unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very alien is present.
2.) Foul reeking air is coming from under the door. (keine Angst, es ist keine Klotür)
3.) The priests seek another word.

Tunnels:
1.) this word will allow access to the unholy domain of Brilhasti ap Tarj.
2.) The floor sure feels sticky here.
3.) There seems to be an odd magnetic disturbance near!
4.) Written in Blood are large letters which spell out 'CHAOS'.
5.) This dark gloomy tunnel reeks of death and moldy rot. You shiver to think something lives down here, and you shiver to think you might die down here (ich hoffe, keiner von Euch fängt nach diesen Zeilen zu zittern an. Wenn ja, dann ist sicher was mit der Heizung in Eurem Computerzimmer nicht in Ordnung, oder aber Ihr habt Durchzug im Zimmer, ansonsten gäbe es nämlich wirklich keinen Anlaß.).

Unterbrae (I):
1.) Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: it is not of this world. Even breathing this air feels dirty.



2.) The shade of the wind's home will make you free.
3.) A splash of a noble's blood colors the exit.
4.) The tint of melancholy paves this way.
5.) Tacked on the door in the east wall you see the following message : Those who enter this door will never leave through it! (dies' ist eine durchaus wahre Aussage!).
6.) A magic mouth appears and says: „Speak the rhyming word to pass through!" (hier muß man natürlich 'BLUE' eingeben, worauf dann der Durchgang zur Treppe freigegeben wird.)

Unterbrae (II):

1.) The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and courage.
2.) Down below, eschew the first right thing to do.
3.) Light hurts me and bleeds me, but leaves me behind it always.
4.) A faded figure appears and asks, „I am nothing, I make nothing, but my opposite creates me even as it destroys me. What am I?. (Nach der Eingabe von 'SHADOW' erscheint westlicherseits eine Tür, die den Durchgang zur nächsten Treppe freigibt.)
5.) Return from beyond this place is not possible by this means.

Unterbrae (III):

1.) The spectral hand of fear runs long fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.
2.) The first Ward's Key: Never Now ever is seen Elite and NarroW North by NorthWest Way, Doves MourN
3.) A figure appears and asks, „I have no lips, yet my kiss is deadly. I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend, I will kill you. Speak my name and ready me! (offensichlich ist 'SWORD' das Lösungswort, nach dessen Eingabe sich westlicherseits ein Durchgang zur nächsten Treppe offenbart.)
4.) Only a fool would frontally assault the second Ward.
5.) Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First Ward: Spin lest ye be spun.
6.) The third Ward's path of darkness is not without danger, but there is more to fear in the light of Brilhasti's insanity! (Lachhaft!)
7.) The three Wards below will try your soul, but that's the only way out of this hole. Brilhasti is cold and he is mean. Make sure his death is quick and clean.

Unterbrae (IV):

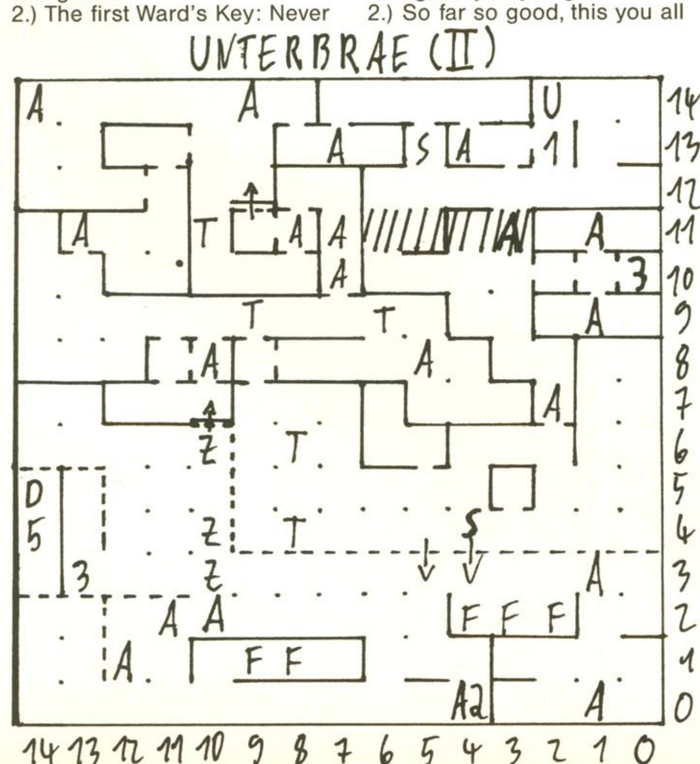
Anmerkung zur 'First Ward':

Auf der Karte ist für die Bewältigung der ersten Kammer ein Weg mit Pfeilen vorgezeichnet. Diesen solltet Ihr einhalten, da der Rest des Raumes mit Wirbelfeldern oder sonstigen Unannehmlichkeiten bespickt sein könnte. Ich selbst habe mit meiner Party, die im Besitz eines Nospin-Ringes ist, nichts von Wirbelfeldern oder sonstigem gemerkt, aber ich rate Euch trotzdem, sicherheitshalber den Weg einzuhalten.
1.) Diddledy high, diddledy low, come brave blood sheep, you're a goodly way to go.
2.) So far so good, this you all think, come even further, your blood I will drink. Brilhasti am I, and great is my God. Come to me, come, down the path few have trod.
3.) The party has entered the chamber of Brilhasti ap Tarj. He doesn't seem pleased to meet you. (Nach erfolgreichem Versuch, dem guten alten Brilli die Nase einzudrücken, wird Eure Party zum Review Board teleportiert).
So, das war's dann erst mal für diese Ausgabe. Dann bis bald mal wieder, Peeder.

UNTERBRAE (III)

UNTERBRAE (IV)

UNTERBRAE (II)



SECRET SERVICE

Hallo auch! Leider nicht an irgendeinem Strand, sondern in der Redaktion verfasse ich im Moment dies Vorwort für den SECRET SERVICE. Hmm, was wäre zu sagen? An alle lieben Menschen, die uns um Hilfe bei verschiedenen Spielen bitten. Wir können leider unmöglich alle Fragen beantworten, da wir nebenbei auch noch die ASM produzieren müssen. Bitte nehmt uns das nicht so übel. Ich versuch' ja schon, möglichst viel in der HINT-HUNT unterzubringen, aber auch hier findet nicht alles Platz. Naja, nun aber etwas mehr Erfreuliches, zumindest für Rollenspielfans: THE BARD'S TALE II und III werden demnächst nach und nach komplett gelöst werden. Aber keine Angst, sämtliche anderen Games werden ebenfalls nicht zu kurz kommen. Anders ausgedrückt: Es wird so sein wie immer, und wenn nicht, dann etwas besser (hoffentlich ... Unsere Adresse ist nach wie vir: Tronic-Verlag, Secret Service (bzw. Hint-Hunt), Postfach 870, 3440 Eschwege. Da fliegt die Kuh ...)

Diese Tips für **DEJA VU** auf dem Amiga kommen von Michael Maletz aus Bochum: Als erstes nehmen wir das Geld aus dem Trenchcoat. In der Brieftasche befindet sich ein orangener Schlüssel, eine 20 Dollar-Note und eine Passkarte für's Penthouse. Mitnehmen! Der Rest ist unwichtig. Nun bewegt man den Coat und nimmt den Revolver. In der Damentoilette befindet sich ein Ohrring. Sofort eine Etage höher gehen und den Schreibtisch im Office untersuchen. Brief mitnehmen. Dann die Tür mit orangenem Schlüssel öffnen und hineingehen. Den Toten untersuchen, und den Mercedes-Schlüssel mitnehmen. Schreibtisch öffnen, Bleistift und Schlüssel mitnehmen. Der Safe kommt später dran. Nun in den Winecellar, mittlere Flasche am rechten Rand „operaten" (Geheimtür). Durch die Geheimtür noch weiter nach „Westen" ins Casino. Ein paar Geldstücke am rechten Kasten investieren, dann das ganze Geld mitnehmen, ohne sein Glück noch einmal herauszufordern. Es wäre sinnlos. Jetzt sollte man zum Fahrstuhl gehen und in den vierten Stock fahren, den Korb untersuchen, die Spritze nehmen, und aus dem Fenster raus auf die Straße. Zum Mercedes gehen und die Tür öffnen, einsteigen, das Handschuhfach öffnen und die Sachen mitnehmen. Vorsicht, nicht versuchen, den Wagen zu starten, da er in die Luft fliegt. Sollte ein Bandit erscheinen, hat man zwei Möglichkeiten.

1. Man gibt ihm ein 25-P.-Stück, und man sieht ihn nie wieder.

2. Eins überziehen, aber er belästigt uns weiter.

Dann zum Taxi gehen und nach 520 Kedzie fahren. Die Tür des Bungalows öffnet man. Im Bungalow findet man einen Ohrring, der identisch mit dem aus Joe's Bar ist, und ein Stück Papier mit den Nummern 33-24-36 (die Safekombination). Tisch öffnen, grauen Schlüssel und Tagebuch mitnehmen. Nun zum Arzt fahren, da es jetzt anfangen sollte, kritisch zu werden. In die Praxis rein mit dem grauen Schlüssel aus dem Bungalow. In der Praxis die Ampulle „Bisodiumitis" in die Spritze füllen und sich selbst spritzen. Erklärung: Man wurde mit Diethanol Trimene gespritzt, ein Gift, das das Gedächtnis blockiert. Bisodiumitis ist das Gegenmittel. Jetzt soll man ein paar Gedächtniserweiterungen aus der Jugend bekommen. Mitnehmen muß man unbedingt drei Fläschchen Sodium Penthanol. Dann eine Etage höher und auf den Schatten schießen, der hinter der Tür schmachtet. Die Tür öffnet man mit dem grauen Schlüssel aus der Praxis. Im Office ist im Schreibtisch eine Munitionskiste. Sonst ist der Raum unwichtig. Als nächstes zum Taxi gehen und zum Penthouse düsen. Ins Haus reingehen und Passkarte für Aufzug benutzen. Im Penthouse einfach das Heft auf dem Kamin anschauen, weiter nichts. Jetzt zu Joe's Bar fahren und sich im Office des toten Joe Siegel aufhalten. Den Safe mit der Kombination öffnen und den „unmarked Key" nehmen. Zum Mercedes gehen, und den Koffer mit dem unmarked Key öffnen. Der Frau die Fessel aus dem Mund nehmen und das Sodium Penthanol in die Spritze füllen und ihr spritzen. Sie sagt danach ihre Adresse. Nun das Bild und die Straßenkarte anschauen. Jetzt zu der Adresse fahren, die die Frau ausgesülzt hat. Vor der Tür den Knocker benutzen. Dem Butler eins über die Birne geben. Die Küche ist unwichtig. Man sollte sich nach oben begeben. In dem Zimmer von Mr. Sternwood die Kommode untersuchen und den Brief mitnehmen. Ihm jetzt ebenfalls Sodium Penthanol einspritzen. Sich in das Nebenzimmer begeben und die Kommode untersuchen. Den Block, den man findet, kann man nicht lesen. Mit dem Bleistift überm Block „operaten", und man kann es entziffern. Der Mrs. Vicker nun auch Sod. Penthanol einflößen. Jetzt wieder zu Joe's Bar bzw. an den Kanal gehen. Soweit gehen, bis man am großen, blubbernden Sewer ist und dann die Pistole dort versenken. Der Sewer nimmt sie an, und man wird sie nie wieder sehen. Damit wäre das Spiel gelöst, man braucht nur noch zur Polizei zu gehen.

Achtung: Sollte im Spiel eine Frau mit einem roten Kleid erscheinen, sofort „hit-ten", da sie einen nur töten will. Wenn im Sewer ein Alligator erscheint, mit einem gezielten Schuß erledigen. Tschüß, Michael Maletz.

* * * * * * * * * * * * * * *

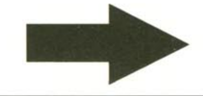
Wenn man mal bei **TRANTOR** mit der Energie dünne ist, kann man, wenn man einen Schrank mit einem Hamburger findet, während man mit dem Kinn (oder wie auch immer) den Joystick nach unten gedrückt hält, die Buchstaben „P", „R", „O", „B", „E" drücken, um unendliche Energie zu bekommen.

Bei **STRIKE FLEET** hat man zu Spielbeginn immer das Problem, daß man keine besondere Auswahl an Schiffen hat. Um das zu ändern, braucht man lediglich unsere Tips (vom „Hexer") und einen Diskettenmonitor für seine 1541 (oder was auch immer). so geht's: Man lädt das Programm in den Rechner und wählt den Punkt „Start Campaign" an. Der Computer sucht die Schiffe aus, die man jetzt erst mal übernimmt. Nun zum Punkt „Sail" gehen uns warten, daß der Computer mit dem Laden fertig wird. Jetzt sollte man die Karte sehen. Nun das Spiel mit „Shift-Q" verlassen. Den weiteren Anweisungen des Computers (Diskette einlegen und „S" drücken) folgen und ihn danach ausschalten. Nun laden wir den Diskettenmonitor, nehmen die Diskette mit dem abgespeicherten Spiel herbei und holen uns Track 11, Sektor 8 auf den Bildschirm. Von den acht Zahlen (nur acht??), die man jetzt sehen sollte, sollte man die fünfte in 255 ($FF) und die sechste in 20 ($14) verwandeln. Nun das ganze wieder abspeichern und dann das Game erneut starten Kleiner Tip noch hierzu: Man sollte nie mehr als acht Schiffe nehmen, da man soviele gar nicht verteidigen kann. Yo!

* * * * * * * * * * * * * * *

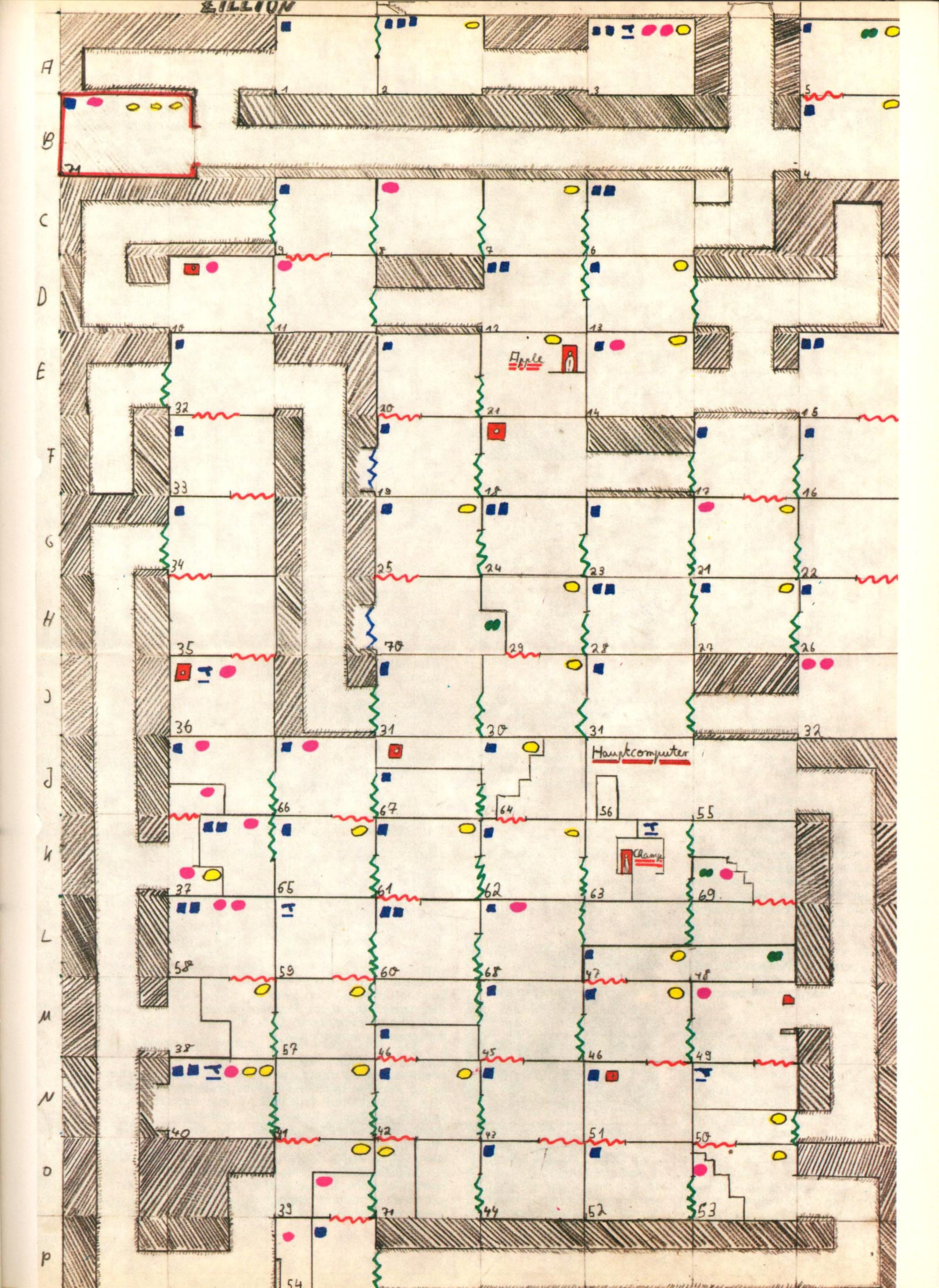
Für alle die, die es beim ersten Mal nicht ganz mitbekommen haben (ohne Witz!), noch einmal der Tip für **In 80 TAGEN UM DIE WELT**: Reset, SYS 2064 und cool bleiben!

Zillon



Eine Karte zu dem Cartridge-Game **ZILLION** haben wir von Markus Keul aus Duisburg erhalten. Wissen muß man folgendes: Der Raum 71 ist ein Geheimraum. Man gelangt hinein, indem man sich in Gang B2 auf den Aufzug stellt und mindestens 8mal auf die linke Wand schießt. Vielen Dank nach Duisburg!

Türen
Aufzug
Diskette
rote ID-Karte
blaue ID-Karte
Zillion Power
Power
Infrarothülle (oder -brille?)
Level up



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Apple
Hauptcomputer



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET-SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Wie man bei **RASTAN** die schwingenden Seile überwinden kann, das möchte Lars Bätje aus Norderney gerne wissen.

Fragen gibt es auch zu **SHADOWGATE** genug. Hier sind ein paar von Rob: Wie besiegt man den Soldaten in der Waffenkammer? Wie kommt man an den Steinwächtern (gargoyles) vorbei? Wie bekämpft man die Figur im Raum mit der Lava erfolgreich?

Andreas Steidel hat da so 'ne Frage zu **THE BARD'S TALE I**. Sie lautet: Wie lauten die „Seven words of the mad god" ? (Kleiner Tip: Schau Dich doch mal ein wenig in den letzten Hint-Hunts um!)

Und hier sind ein paar Fragen von Guillaumon Paul aus Regenstauf: Wer hat ein paar Tips zu **JACK THE NIPPER II** ? Wie kommt man bei **PHANTASIE III** auf die „Plane of Dark"? (Kleiner Tip: Man muß aus einem Plus ein Minus machen!) Gibt es für **TASK III** einen Poke oder Cheat?

Einen kleinen Tip zum ersten Teil von **EUREKA** braucht Dieter Lipp aus Stuttgart. Was muß man im Dorf der Neandertaler machen?

Eine Frage „hörte" ich in letzter Zeit immer öfter: Wie „resetet" man den C-64, um Pokes eingeben zu können? Nun ja, da gibt es mehr als eine Möglichkeit. Die beste und sicherste ist es allerdings, im Fachhandel nach einem „Resettaster" oder „Resetschalter" „oder "Resetknopf„ zu fragen. Hat man ein gutes Geschäft erwischt, so bekommt man für ca. 5-10 Märker ein Ding in die Hand gedrückt, das man irgendwo hinten am C-64 anstecken muß (Ich habe z.B. einen durchgeschliffenen Taster am Floppy-Ein/Ausgang). Drückt man nun den meist roten Knopf dieses Geräts, so wird ein Reset ausgelöst, der einen, sofern das jeweilige Programm nicht resetgeschützt ist, wieder in das Startbild zurückbringt. Nun kann man den/die Poke(s) eingeben, und das Programm mit dem (hoffentlich) angegebenen SYS-Befehl erneut starten.

Lieber Heinz-Peter Machac, der Du Deine Post in Wien abstempeln läßt. Wie man beim C-64 den Rahmen öffnet, das wissen wir so genau auch nicht. Hierbei wird ein wenig mit dem Rasterinterrupt herumgefummelt, mehr weiß ich leider auch nicht darüber.

Daniel Meiborn (könnte ich mit vorstellen) hat ein kleines Problem mit **BARD'S TALE III**: Was muß man tun, um in Lucenia die „Rainbow Rose" zu bekommen? (Kleiner Tip: Gehe ähnlich (oder genauso) wie in Arboria vor!)

Doch noch ein paar Fragen zu **KING'S QUEST I** : Was hat es mit dem Schacht auf der Wiese auf sich? Wie kommt man an die Fidel des Holzfällers? Wie und wann muß man den Unsichtbarkeitsring benutzen, den man von dem Elfen bekommt? Was nützt der Zauberspruch der Fee? Tja, wenn der Robert Breuer aus Eschweiler das wüßte, dann wäre er froh.

Tja, MMS aus Braunschweig, daß es bei Dir Probleme mit dem **THEY STOLE A MILLION** -Tip gab, ist leicht zu erklären. Es ist klar, daß nicht alle Maschinensprachemonitore dieselbe Syntax für ihre Befehle benutzen. Wenn der abgedruckte Befehl bei Dir nicht funktioniert, dann wäre es recht nützlich, wenn Du ihn an die Syntax Deines Monitors anpassen würdest, sozusagen.

Wenn Ihr glaubt, daß wir diesmal keine **DUNGEON MASTER** -Frage haben, dann habt Ihr Euch aber getäuscht. Hier kommt gleich eine von Michael Holdorf und Lars Götsch aus Neumünster: Wie bekommt man im neunten Level die Tür mit der Kiste und der Flasche dahinter auf?

Gibt's den **COMBAT SCHOOL**-Poke für unendlich Zeit? Wenn ja, dann sagt ihn uns, denn zwei Chamer (so heißt der Ort) warten auf ihn.

Naja, hier und da soll es ja auch kleinere Probleme mit dem **BARD'S TALE** -Trixer aus der zweiten Special gegeben haben. Leider kann ich nur wenig dazu sagen: Bei mir funktioniert er (A 1000 mit Standard-Basic)! Vielleicht weiß ja jemand etwas besser Bescheid als ich?

Gleich zweimal gab's die Frage nach dem sechsten Level von **THE LAST NINJA**. Also Markus und Ingo, dann paßt mal auf: Vom Start aus nach links und die Wache erledigen, dann nach rechts und die Flasche nehmen. Zurück und die neue Wache bekämpfen. Ein Bild weiter eine neue Wache besiegen. Anschließend wieder nach rechts und erneut eine Wache schlagen. Im Vasenraum die Rose in die Vase links neben der Wand stecken. Die Tür geht dann auf. Am Ende des Flures liegt ein schlafender Löwe. Nun die Flasche nehmen und auf den Löwen zugehen. Dieser erwacht und kommt auf einen zugerannt. Nun die Magie dem Löwen entgegenwerfen. Trifft man ihn richtig (Kopf), so schläft er wieder ein und man kann vorbei. Nun den Schalter im nächsten Bild (auf dem Boden) berühren, und man kommt an dem Bogenschützen vorbei. Jetzt noch flink eine Wache und danach dem Shogun mit dem Schwert an den Pelz gehen. Hat man ihn geschafft, so gelangt man in den Altarraum. Hat man den Altar erreicht (hehe), so erhält man die Schriftrollen.

Es gibt aber auch Fragen allgemeinerer Art. So fragte uns ein Leser kürzlich nach ein paar Tips zu **GUILD OF THIEVES** und ob wir etwa nicht alle Programme, die wir vorstellen auch durchgespielt hätten. Nun, leider Gottes wußte keiner von uns die Antwort auf seine Fragen, höchstens auf die zweite, die heißt eindeutig „Nein, wo sollen wir denn bloß die Zeit hernehmen?". Klar, daß der Mensch nicht zufrieden war. Was kann ich da tun, außer andere Leser im Hint-Hunt zu fragen? Es ist mir klar, daß dieser Weg recht lange dauert, aber oftmals kommt etwas dabei heraus. Wir können Euch also nur bitten, Euch ein wenig (naja) zu gedulden, und Euch die Ausgaben gründlich anzusehen. In diesem oder jenem Sinne, Uli.

Wer hat sie, die Hilfen zu **SERPENT'S STAR** und **FAHRENHEIT 451**, die Christian Ochsner sucht?

Er weiß es nicht, der Axel Brümmer aus Weinstadt, wie man den letzten Level von **DRAGON'S LAIR II** schafft, wißt Ihr's? Wir wissen's nämlich auch nicht.

Na gut, dann halt doch drei Fragen zu **GUILD OF THIEVES**: Wo findet man das „silver plectrum" ? Wie gelangt man an die „succulents" ? Zu was ist der „anticube" zu gebrauchen? (hatten wir nicht Tips in der 9/88, die die Tips der 2/88 (die allerdings endgültig vergriffen ist) fortsetzten?) Naja, dann helft dem Jürgen Hain aus Düsseldorf doch mal bitte!

Roland Schmid hat ein Problem bei **SUPER MARIO BROTHERS** auf dem Nintendo. Wie kann man die World 7-4 schaffen? Man bleibt ständig, wenn man den unteren Weg nimmt, in ihr kleben. (Wie wär's, wenn Du mal den oberen Weg nehmen würdest? (kein Scherz, ehrlich!))

Und jetzt noch eine Frage zu **TIME BANDIT**: Wie zerstört man das Klingonenraumschiff? Wo ist der letzte Schlüssel des letzten Raumschifflevels versteckt (wegen der Levelanzeige kann ich Dich beruhigen, lieber Rolf-Peter, das ist normal)?

Und bei **MANIAC MANSION** wissen wir immer noch nicht, wie und wo und warum. Schlauch? Nie gesehen ... (warum meldete sich der Einsender dieses Tips eigentlich nicht einmal? Naja, was soll's auch? Medical Cabinet? Geht das auf? Was? Wie? Bitte bitte, Leute! Wenn Ihr's wißt, dann sagt's uns. Oder: siehe rechts oben!!!

Tja, die ASM wird langsam international. Von einem belgischen Leser kamen folgende Fragen: **TRINITY**: Wie kann man den Diebstahl des Rubins verhindern? **ZORK 3**: Was sollte man in der Halle mit dem Spiegel unternehmen? Braucht man etwas von dem Wikinger? Wenn ja, wie bekommt man es? **LURKING HORROR**: Wie kann man die „trapdoor" öffnen?



... und ein paar Antworten

HIER IST ER! Sascha Schlotter aus Mannheim hat uns gesagt, wo er ist, der böse, böse Schlauch. Man öffne das „Medical Cabinet" mit dem heißen Schlüssel, und das war's dann! Jubel, Böllerschüsse, etc....!

Einen Poke für DYNAMITE DAN auf dem Spectrum habe wir auch: POKE 52678,Ø

Den Tarzan von JACK THE NIPPER II holt man mit der Seife vom Baum.

Aufgrund der vielen Anfragen, die wir zu **BARD'S TALE III** hatten, bringen wir schon hier eine kleine Hilfe für alle „Ice Keeper": An 3 Stellen im Ice Keep findet Ihr Sprüche an den Wänden (dort, wo auch die Hindernisse sind). Diese weisen versteckt auf Zaubersprüche hin, die man dann wiederum „casten" muß. Hat man die jeweils richtigen Sprüche gecastet, so verschwinden die Hindernisse, und man kommt zu drei Türmen. In jedem dieser Türme (schwarz, grau, weiß) findet man eine Linse. Diese Linsen muß man dann in eine Wand einsetzen. So, das sollte wohl hier erst mal genügen.

Naja, sehr schwierig ist es ja nicht gerade, bei **MANIAC MANSION** das Bild vor dem Tresor (7/88) zu öffnen. Mehr als einmal erhielten wir die Antwort, daß dies mit „open painting" oder „pull painting" zu bewerkstelligen sei. Vielen Dank an alle Einsender!

Aber auch die Frage von Denis Nähr (8-9/88 **GUILD OF THIEVES**) bereitete einigen Leuten nicht die geringsten Probleme, denn eine Lampe gehört zur Standardausrüstung eines richtigen Diebes. Man öffne also die „swab bag", nehme die Lampe heraus und mache sie an (klick, oder so). Naja, Danke Jungs (und Mädels?)!

Das hättätätet Ihr nicht gedacht! Das mit dem Zucker bei **KING'S QUEST II** klappt, man muß dem Tier nur gut zureden (z.B. „talk to horse"). Auch Rolf-Peter aus Frankfurt hat sich wieder gemeldet und die Durchführbarkeit seiner Lösung bekräftigt. Dafür bekommt er einen Drink von mit spendiert. Daaa .. zischschsch .



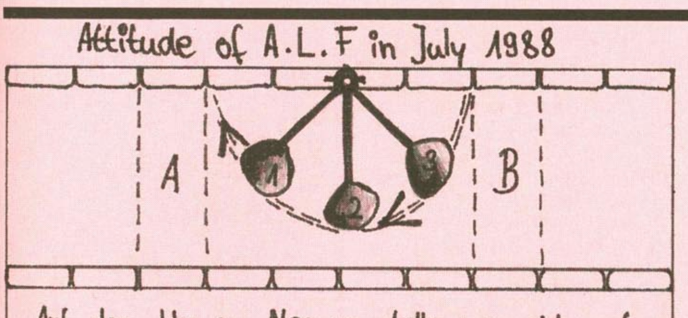
Sowas, ich hab' wohl wieder zuviel Fernsehen geschaut Nun auch in HINT-HUNT! Die erste Wiederholung einer Frage. Na gut, Ihr habt's bestimmt schon gesehen, was auf Seite 96 in der 8-9/88 gleich als erste Frage stand, oder? Soll ja mal vorkommen (Zustand geistiger Umnebelung, könnte man sagen (schwache Ausrede, könnte man hierauf erwidern (ach, lassen wir das))). Naja, Ihr wißt ja, von wegen Münze in den Brunnen und so, aber keine Angst, es wird noch mehr Tips und Karten zu DUNGEON MASTER geben, versprochen!

Auch ein Fakir lebt nicht ewig. Die Frage von K.-H. Groer wurde in zwei Versionen beantwortet. Eine stammt von Marco Remmert und die andere von Captain America (naja): 1.) Fakir „abschießen", weiterlaufen (nicht springen!). 2.) Fakir abschießen, sich auf den Stein stellen, hiernach einfach an dem Nagelbrett vorbeilaufen. Hmmmm.

Und dann war da noch **KING'S QUEST III** . Die Frage von Joep Spauwen (8-9/88). Die Antwort von Jürgen Kicherer (oder Kichener, oder vielleicht Kickener, jedenfalls handschriftlich). Im Schlafzimmer des Zauberers den Schlüssel vom Schrank nehmen. Damit im Arbeitszimmer das Kästchen unten links aufschließen. Aber Vorsicht! Wenn er es merkt, dann ist man nur noch ein Häufchen Asche! Deshalb sollte man warten, bis der Zauberer eine Reise macht. Schön' Dank.

Und für **SHADOWGATE** ist auch was gekommen. Rob aus Cloppenburg schreibt zu den Problemen aus der 8-9/88 dies: Den Drachen im Lair kann man nicht besiegen, aber er beschützt einige Dinge, die man unbedingt braucht. Um alles zu erhalten, benutze man am besten diese Handlungsreihenfolge: Helm aufsetzen, Schild nehmen, Hammer und Speer nehmen, nichts wie raus hier. Hat man den See mittels der Glaskugel eingefroren und den Schlüssel genommen, so kann man die Kugel mit einer brennenden Fackel wieder befreien. In der Kammer mit dem Seil am Boden gibt es einen Geheimgang in der hinteren Wand. Dort verbirgt sich eine Höhle mit einer Platte am Boden. Dort hinein legt man den roten Stein und erhält eine Schriftrolle. Das Seil am Boden der Kammer steigt durch das Wort „EPOR" auf. So gelangt man nun in den Spiegelraum, wo man den mittleren Spiegel mit dem Hammer zertrümmern muß. Der Schlüssel vom Skelett öffnet die Tür. Auf der Brücke erscheint ein Ungeheuer, das wieder verschwindet, wenn man die Glaskugel ins Feuer wirft. Bei der folgenden Brücke sollte man vom Speer Gebrauch machen. Im Hof bringt man den Zyklopen mittels der Steinschleuder zu Fall. Im Brunnen ist etwas, das man sofort anlegen sollte. So, da haben wir ja wieder den halben Secret Service im Hint Hunt erledigt. Thank you, Rob!

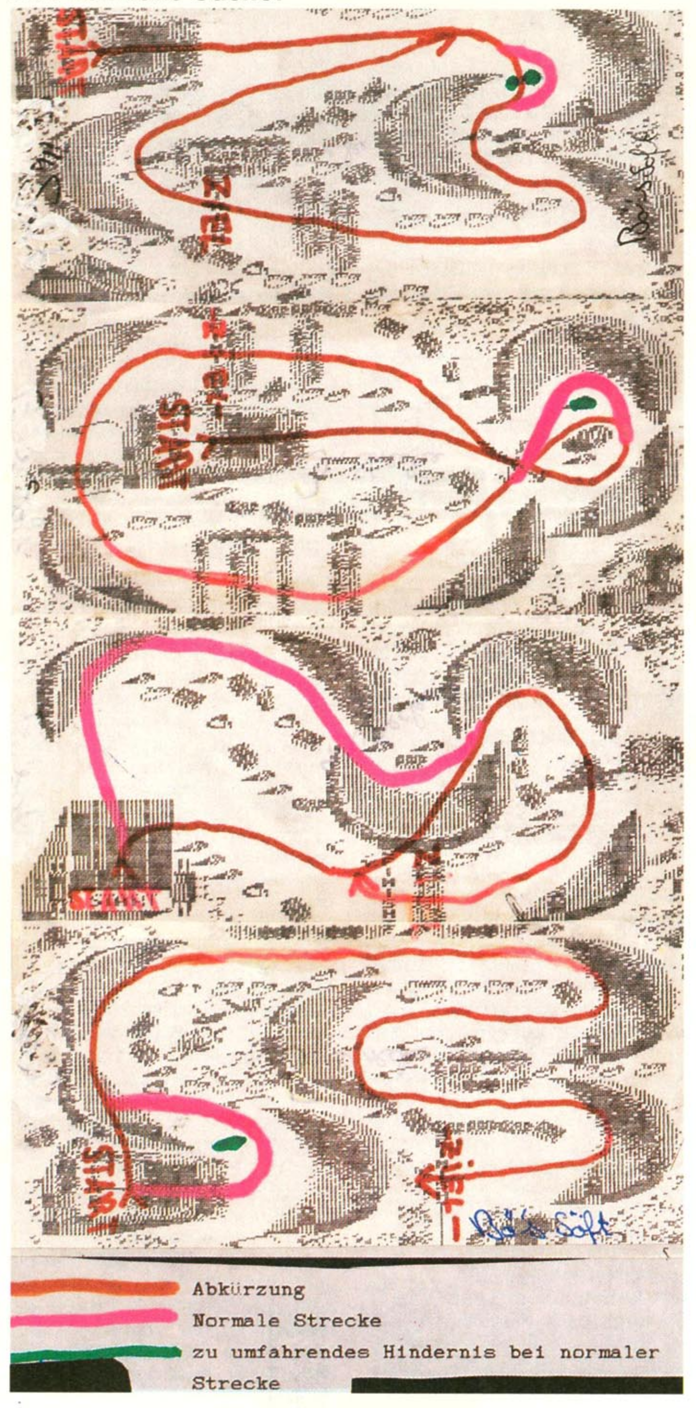
Einen Tip für Jörg Moosmeier (8-9/88) bezüglich des Schwertkampfes bei **DEFENDER OF THE CROWN** gibt's auch noch von RTG: Zuerst drängt man die Gegner nach rechts (Joystick nach oben). Dort angekommen zieht man den Stick nach unten und drückt, sobald der Gegner ein Stückchen weiter weg ist, den Feuerknopf. Dies wiederholt man dann so oft, bis der (die) Gegner weg sind. Danke bleifrei!



Zu der BARBARIAN (Psygnosis)-Frage (auch in 8-9/88) kamen zwei Antworten, die ich verwerten möchte: Die eine ist von Jürgen Köllisch aus Roth 1, die andere von Attitude. Die erste geht so: Erstmal unendlich viele Leben beschaffen („Help", „F2", „Return"), sich dann einmal vom Hammer treffen lassen, und sofort(!), wenn der neue Spieler auftaucht, auf „Rennen" klicken. Felsspitze: Leiter runterklettern, Monster töten, zu den Pfeilen rennen und ohne anzuhalten mindestens dreimal auf „Aufheben" klicken. Sobald die Felsspitze vorbei ist, kann man damit aufhören. Nun die zweite Hilfe. Hier seht Ihr eine Skizze. Allens kloar? (Ach ja, „Atti", wir haben die Sache bei ca. 600.000 Punkten ruhen lassen).

Guck' die Antworten zu den Fragen von Udo Wolfgramm aus Plein: Monster 1 befindet sich auf dem ersten Kontinent, auf der Insel unterhalb der ersten Stadt. Monster 5 befindet sich auf der Astral Plane und kann mit dem Zauberspruch 57 herbeigerufen werden. Spruch 57 muß man in der „Imp Cave" in den Pools lernen. Monster 7 und 8 befinden sich in den beiden Höhlen (Plutos Castle und Plutos interessante Handschrift). Die Zahl „83" (nicht „42") braucht man, um die Tür zum „Ice Dragon" in Plutos interessanter Handschrift zu öffnen. Pluto besiegt man mit Spruch 8, muß diesen aber durch mehrere Runden hindurch anwenden. Der beste Weg zu Plutos „ach, Menagerie heißt es" ist wohl dieser: Man beginnt in demoniac, geht dann 210 Meilen westlich, 9 südlich, 50 westlich, 60 nördlich, 60 westlich, 100 nördlich, 70 östlich, 70 nördlich, 80 westlich (der „beste Weg"?), 70 nördlich und 90 östlich. Ein „Schritt" gleicht 10 Meilen aus Haar. Es ist drin, daß die „9 südlich" „90 südlich" heißen sollten, aber wer weiß? Naja, ich werd's gut sein lassen. Dank an Thomas Pfeiffer aus Euskirchen!

Kaum zu glauben, aber wahr, beim BMX-Simulator gibt's vier Abkürzungen, die Bö's Saft herausgefunden hat. Tolle Sache!



Und wieder ein paar Tips zu **HOLLYWOOD HIJINX** von HSC: Im „projecting booth": „lens cap" vom Filmprojektor nehmen, Diaprojektor einschalten, Dia (slide) rein, an der Linse drehen, Film in Filmprojektor und einschalten, Nachricht auf dem „screen" lesen (10 Punkte).
Beim „piano": Flügel aufmachen (gibt „violet punch card"), „Oklahoma" spielen (Tür im Fuboden geht auf).
Im „hedge maze": „Put thin piece of paper on yellow piece of paper" (ergibt einen Plan des Labyrinths), beim „X" mit der Schaufel graben (gibt „rubber stamp" und 10 Punkte).

* * * * * * * * * * * * * *

Die Codewörter für die C-64-Version von **IMPACT** sind: SYCO, TORK, UBIK, RRAP, YOGI, GIJO und MATT. Kamen von Klaus B. über die Mehlbox.

* * * * * * * * * * * * * *

So isses: Bei **MANIAC MANSION** kann man den Hamster in die Mikrowelle stecken .....

Und wieder ein Poke für den Spectrum, und zwar für **JACK THE NIPPER II**: POKE 43251,0. Er verschafft, so Stefan Losh, unendliche Leben.

* * * * * * * * * * * * * *

Glatte 20 Tips für **SRAM** hat Matthias Hosch erspielt:
1. Um die Grotte vom Wasserfall her zu betreten, gebe man „Gehe durch Wasserfall" ein.
2. Die Feldflasche findet man im Fa.
3. Wildschweine mögen Eicheln, derer gibt es zwei.
4. Eine nette Geste ist es auch, dem Computer mal „Hallo" zu sagen. 5. Durch „Wüste II" kommt man, indem man die Flasche an einem Fluß füllt und selbige an obigem Ort austrinkt.
6. Im Treibsand die Liane nehmen.
7. Auf dem Baum ist ein Elsternnest. Um an es heranzukommen, muß man logischerweise auf den Baum klettern.
8. Ins Wüstenschiff kommt man durch „Betrete Schiff" (aua!).
9. Die Kiste kann man ganz normal öffnen. In ihr liegt Gold.
10. Den Zaubertrank mixt der Einsiedler aus Wildschweinfell, Eicheln, Seerosenblatt, Schlangenhaut, Werwolfsohr, Schildkrötenei und Zentaurhufen.
11. Über den Sumpf kommt man, indem man sich eine Liane rafft und schwingt.
12. Schlangen tötet man mit langen Gegenständen, die an Kreuzungen liegen.
13. Den Zentaur bekommt man zu Gesicht, wenn man bei seinen Spuren aus der Flöte spielt.
14. Da das Spiel ja gewaltfrei ist (bis auf die Taube), muß man den Zentauren nicht killen, er hat Ersatzhufe dabei. (Tick, Tick, Tick, Peng!) (das verstehe, wer will!)
15. Eremiten haben meist Flöten bei sich.
16. Den Werwolf sollte man nach Rotkäppchenmanier auf seine Ohren aufmerksam machen.
17. Den Ohren geht man mit dem Messer an die Substanz.
18. Zur Schlangenbrücke kommt man, indem man die Brücke überquert.
19. Zu den Schildkröten kommt, wer schwimmen kann.
20. Den Computer kann man auch beleidigen.

* * * * * * * * * * * * * *

Um ohne Abfrage **LEISURE SUIT LARRY** spielen zu können, muß man zuerst „Alt" und „x" drücken, dann „Alt" und „z", und dann „Esc", um schlielich mit „Return" ein kleines Wunder zu erleben. Howdy, Joep!

* * * * * * * * * * * * * *

Bei dem Spiel **RICOCHET** auf dem CPC kann (darf?) man die Taste „TAB" drücken, um einen Level weiterzukommen. Hi to Arne!

Dungeon Master und kein Ende! **Christian Rauch** hat jedenfalls noch einiges darüber zu vermelden. Na, denn mal los:
Level 1 – Hall of Champions:
- eine gute Mannschaft besteht aus 2 Kämpfern und 2 Zauberern (bewährt haben sich: Daroou/Stamm/Zed/Syra)

Level 2 – no name:
- Holztüren mit Schlüsselloch aber ohne irgendwelche Verstärkungen, wie z.B. Eisenbeschläge oder Querbalken, schlägt man einfach ein und spart somit einen Schlüssel.

Level 3 – (6 Räume):
- Kompaß im Raum Matrix in die Hand nehmen und auf die Nadel achten. Ändert sich die Richtung, dreht man sich solange, bis man wieder in die alte Richtung schaut
- Monster, die aussehen wie Steinhaufen, lockt man unter eine Tür (am besten Eisentür) und betätigt dort den Knopf zu dem Zeitpunkt, zu dem sie sich darunter befinden. Gleichzeitig schlägt man sie und benutzt noch ein „gezaubertes" Schild (YA IR)
- YA IR sollte man auch bei den blauen Monstern benutzen. OH VEN wirkt auch auf Entfernung.
- (hier: The Guardian) man drückt solange auf die Knöpfe neben den Türen, bis die Kiste neben der ganz rechts liegenden Kammer steht (fünfmal). In der Kiste findet man den „Mirror of Dawn", den man vor das Auge an der rechten Wand, gegenüber der mittleren Tür, hält. Es öffnet sich eine Wand, hinter der sich ein paar Mumien und ein paar nützliche Gegenstände befinden (den Spiegel sollte man behalten).

Level 4 – Prepare to meet your doom:
- hier sollte man sich die Löcher an der Wand, aus denen eine grüne Flüssigkeit kommt, mal genauer ansehen (mit der Hand draufklicken – man erhält einen Schlüssel).
- die große Fliege vernichtet man entweder mit VEN-Potion (Flask + ZO VEN) oder mit einer cloud of poison (OH VEN).
- dem grünen Geist macht DES EW den Garaus (warten, bis er genau vor Dir steht, denn wenn er sich gerade bewegt, nützt der beste DES EW nichts).
- die lila Würmer sind besonders gefährlich! Man sollte sie ebenfalls unter eine Eisentür locken, vorher aber mit FUL IR (auf Distanz) schwächen. Sollten sie zu nahe kommen, hilft nur noch ein YA IR und Zuschlagen. Außerdem sollte man, während man die Würmer anlockt, immer wieder mit MELEE einen draufgeben und zwei Schritte zurückweichen, um einen neuen MELEE-Schlag ausführen zu können.



DUNGEON MASTER

- den Teowand nicht vergessen (brauchbar, leider auch sehr schwer zu erkennen – liegt auf dem Boden in einem ansonsten leeren Raum).
- kurz vor dem Ende sieht man eine Mumie hinter einer Falltür auf einer Bodenplatte stehen. Man wirft entweder einen club, einen dagger oder schießt einen Pfeil. Doch Vorsicht: Es kommen nun acht Wurmpaare, die man sich mit o.g. Methoden langsam aber sicher vom Leibe schaffen muß. Wichtig ist dabei eine gute Vorbereitung (Stärke, Ausdauer, Mana).

Level 5 – Treasure Stores und Eingang zum Riddle Room:

- Treasure Stores – 1.Raum rechts; Vorhänge

Um zum anderen Ende des Raumes zu gelangen, muß man sich wie folgt fortbewegen, ohne sich zu drehen:
Rechts/Hinten/Vorne/Links/Rechts/Hinten!
Man sollte aber trotzdem an jeder neuen Position vorsichtshalber eine ganze Drehung vollführen, um Gegenstände auf dem Boden zu finden.

- 2. Raum rechts Eisentür und Raum mit Knöpfen:

Links neben der Eisentür befindet sich ein Loch in der Wand, das man genau untersuchen sollte. Im Raum mit den Knöpfen findet man zunächst 2 Knöpfe in den Wänden. Man beginnt mit dem Knopf gegenüber vom Eingang. Insgesamt werden durch das Knopfdrükken 5 Knöpfe sichtbar (ohne Gewähr).

- 3.Raum rechts (gegenüber Eingang) Endlos-Raum

Man geht sofort nach rechts an der Wand entlang bis zur Ecke. Dort dreht man sich einmal nach rechts und drückt den Knopf in der Wand. Darauf dreht man sich wiederum nach rechts und geht bis zur gegenüberliegenden Ecke. Drehung nach rechts bis zur nächsten Ecke, und das gleiche nochmal, worauf man sich am anderen Ausgang des Raums befindet.

- 4.Raum rechts (links vom Eingang); Falltür-Raum:

Nicht schwierig – man sollte am besten rechts beginnen (wiederum sollte man den Kompaß in der Hand halten, ...)

- alle Monster lassen sich mit bekannten Methoden kleinkriegen (grüner Schleimling wirft giftige Kugeln !).
- den nächsten Level findet man nur durch den Riddle Room, welcher folgende Rätsel beinhaltet:

1. I'm all, I'm none – Mirror of Dawn.
2. Golden head and tail – Gold Coin.
3. Blue like the sky – Blue Gem
4. I arch yet have no back – Bogen (neben der nun offenen Tür öffnet sich die Wand, und man bekommt einen Schlüssel).

Level 5 – Riddle Room:

Man dreht sich sofort nach rechts und steckt einen Gold Coin in das Loch in der Wand. Wieder verschwindet eine Wand, und man hat den dritten Iron Key.

- Nach zwei Türen Abzweigung rechts

An der linken Wand entlang findet man einen Knopf. Man drückt ihn und geht nun weiter an der linken Wand entlang, bis in eine zwei Schritt tiefe Sackgasse (Magical Box). Dort drückt man wieder einen Knopf an der linken Wand. Man geht den selben Weg wieder zurück und sieht am Ende nun eine neue Sackgasse, in der ein Iron Key und ein Torso Plate wartet.

- Abzweigung links.

Gleich nach der Tür sieht man an der Wand einen Ring, an dem man vielleicht ziehen sollte.

Zaubersprüche

YA+Flask: Mon Potion (Stamina Points)
VI+Flask: Vi Potion (Health Points)
FUL: Magic Torch
ZO: Open Door
YA IR: Magical Defence
YA BRO: Magical Defence
VI BRO + Flask: Unven Potion
OH VEN: Cloud of Poison
FUL IR: Fireball
DES VEN: Poison Spell
DES EW: Zap gegen unmaterial beings (grüner Geist)
ZO VEN + Flask: Ven Potion
FUL BRO KU + Flask: Ku Potion (Strength Points)
YA BRO ROS: Magische Fußspuren
OH BRO ROS + Flask: Ros Potion (Dexterity Points)
YA BRO DAIN + Flask: Dane Potion (Wisdom Points)
YA BRO NETA + Flask: Neta Potion (Vitality Points)
FUL BRO NETA: Fireshield
OH IR RA: Magic Light
DES IR SAR: Darkness
OH EW RA: Ermöglicht Blick durch Wände und Türen
OH EW SAR: die Gruppe wird unsichtbar
ZO BRO RA + Flask: EE Potion (Mana)
OH KATH RA: Fireball
ZO KATH RA: Zokathra Spell (kleiner leuchtender Stein)

- 1.Raum ganz rechts:

Vorsicht: Feuerkugelspeiende Monster – YA IR.
Man geht am besten sofort nach rechts und betätigt den Hebel an der Wand. Dann erscheint ein Vorhang, in den man im unteren Viertel etwas Unwichtiges hereinlegt. Die Eisentür öffnet sich, der erste Iron Key tritt hervor.

- 2. Raum rechts (King filius):

siehe 1. Raum.
Man geht zuerst in die linke Sackgasse und drückt den Knopf. Als nächstes drückt man den linken Knopf in der zweiten Sackgasse. Die Wand zwischen den Sackgassen verschwindet.

- zweiter Eisenschlüssel.
- 3.Raum links (King Milias):

Vorsicht: Zwei Skelette – YA IR und/oder FUL IR

- Vorhang dahinter:

Hier kommt es auf Schnelligkeit an. Man versucht zur Tür zu laufen, wenn gerade kein Vorhang sichtbar ist und drückt sofort den Öffnen-Knopf. Nachdem man wieder zurückgesetzt wurde, macht man einen neuen Anlauf, aber nur zwei (schnelle) Schritte. Den hinter der Tür erscheinenden Vorhang passiert man wiederum mit zwei schnellen Schritten, wenn er gerade nicht sichtbar ist (Solid Key).

- An der Stelle Test your strength

a) rechts:
Man geht am besten erst nach rechts und erforscht dort den Dungeon, bis man in einem Raum mit bereits bekannten Monstern eine Armbrust und einen Slayer findet
b) links:
Hier schießt man einen Slayer (alles andere kommt zurück). Dieser öffnet eine Eisentür, an der man zuvor schon vorbeigekommen ist, wenn man rechts gegangen ist.

- Alles andere dürfte keine Schwierigkeiten bereiten.

Level 7 – Feuerkugeln:

- in diesem Level kommt es darauf an, einen der vielen Vorhänge auszuschalten, da dieser dafür verantwortlich ist, Feuerkugeln, die aus zwei winzigen Löchern in der Wand kommen, so umzulenken, daß sie praktisch durch den ganzen Dungeon fliegen und dort immer wieder von anderen Vorhängen umgelenkt werden.

Man findet diesen Vorhang mit seinem Schalter folgendermaßen: Nach der Treppe links drehen, zwei Schritte vorwärts, zwei nach links, drei nach vorne, vier nach links, einen nach vorne, einen nach links, elf nach vorne, warten, bis keine Kugel fliegt, einen nach vorne, Knopf drücken, einen nach rechts, drehen, bis man einen grünen Wandknopf sieht, einen nach vorne, grünen Knopf drücken, warten, bis keine Kugel fliegt und in der Sackgasse, woher die Kugeln kommen, so schnell wie möglich die Kiste holen und wieder rausrennen. In der Kiste befindet sich der Skeleton Key, den man später bei einem Totenkopf in der Wand benötigt. Wichtig ist vor allem, darauf zu achten, daß man immer außerhalb der Flugbahn der Feuerkugeln läuft.
(Zsfg: Li drehen, 2 vo, 2 li, 3 vo, 4 li, 1 vo, 1 li, 11 vo, 1 vo, Knopf drücken, 1 re, drehen, bis grüner Knopf sichtbar, 1 vo, grünen Knopf drücken, schnell Kiste in Sackgasse holen.)

- Sollte man in einen Vorhang gelaufen sein, beachte man die Drehung!
- In diesem Dungeon gibt es sehr viele grüne Geister (viele DES EW vorbereiten).
- Auch dieses Mal muß man die Wände nach Schaltern absuchen und einen Solid Key finden, der irgendwo auf dem Boden liegt.
- Gefährlich werden kann auch ein kleiner Kobold, der einen sehr schnell bestehlen kann (vor allem wichtige Waffen und Fackeln)
- sonstige Monster: Mumien und Skelette

Level 8 – haarig:

- am Wandspruch 'when rock is not rock' geht man links daneben einfach durch die Wand. Doch jetzt kommen die brutalsten Monster:

1. ein kleiner Gnom, der verschiedene Zaps draufhat.
2. ein undefinierbares Tier (Mischung aus Vogel und .....)
3. als Krönung die Riesenratte, an der man sich ganz schön die Zähne ausbeißen kann.

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
16	Citadel I	viele		viele	viele	viele				schlecht	etwas			Scrolls erforderl. Tep. im Mitte I
17	Conjurer and Demons	wenige		viele	wenige				grün	schlecht	viel	2	u.l.	
18	Conjurers only I				viele								o.l.	schn. Sp.
19	Darkness													mehrere versch. Bilder mit gleichem Namen: schwarz
20	Dead king. tomb	viele			wenige		einige	einige	d.rot+grün+rosa+weiß+gelb		etwas	1	u.r.	min.3 Scroll für mag.Block+Gho.+Dea alle Tep.mitnehmen
21	Deaths						viele	einige	rot		etwas		u.r.	schn. Sp.; Kreuz r.m. gegen Death;Scroll!
22	Debug - leval	mehrere	mehrere	mehrere		mehere	einige	einige	gelb + d.rot	2x oben gut 2x unt.schl.	viel		o.l.	schn.Sp.; Tep.I; Scroll für mag. Block + Deaths
23	Demons			viele					d.rot		viel		m.	
24	Demons only			viele									o.l.	schn.Sp.
25	Dodge em 1	mehrere	viel		einige				grün + d.rot		gut		o.	st. Sp.; Scroll für mag. Block + Conj. am Anfang
26	Dodge em 2	viele	viele		viele am Anfang		einige		dunkelrot + grün				o.m.	
27	Don t touch the door			mehrere	einige		mehrere	viele	gelb + grün	gut	gut	1		1 Scroll notwendig
28	Don t waste your amulets	viele					mehrere	einige			etwas		o.r.	1 Scroll für Deaths
29	Door spiral	viele		viele	viele	viele		viele	rosa	2 x gut	etwas	1	o.m.	st.Sp.; Scroll erforderl. am Anfang
30	Doors, but not keys	viele			viele						viel	1	u.l.	schn.Sp.

↑ Wie versprochen gibt's hier die Fortsetzung der GARRISION 1-Tabellen von Peter Göhmann.

★★★★★★★★★★★★★★

Einen Tip für **SARCOPHASER** haben wir von Charly (wer auch immer das sein mag) erhalten. Man drücke lediglich die Tasten „F3", „F5" und „F6" (oder statt „F6" die „F7"), eventuell sogar mehrmals, und habe es leichter.

★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **TODDLER** auf dem C-64 die C-Taste festhält und gleichzeitig „Restore" drückt, kann man in Level zwei anfangen. Kam von Karsten Seiderer.

★★★★★★★★★★★★★★

Einen **SUPER SPRINT**-Poke für den Spectrum: POKE 49358,201. Nun kann man auch ruhig Letzter werden.

★★★★★★★★★★★★★★

Jetzt und hier gibt's **den** Tip für **TEST DRIVE** , der auf dem Amiga wie auch auf dem ST funktioniert: Sobald man im letzten Gang mit hoher Geschwindigkeit auf eine Kurve zurast, einfach den Feuerknopf drücken und warten, bis die Kurve vorbei ist. Der Wagen behält die Geschwindigkeit bei und bewegt sich kein bißchen aus der Spur. So kann man (fast) unbeschwert alle Levels besichtigen. Und gekommen ist der von Hanno Oppermann aus Rheine.

Legende für die Bard's Tale II-Dungeonkarten :

... : Orientierungspunkte(keine bes. Bedeutung)

| : 'Normale' Wand

: : 'Normale' Tür

┼ : Geheimtür(nur mit bes. Zauberspruch sichtbar(z.B. GRRE))

: Tür,die nur von einer Seite passierbar ist

: Wand,die nur von einer Seite zu durchschreiten ist,und nur von der nicht passierbaren Seite zu sehen ist

T : TRAP-Feld(Falle,die die Spieler einiger Hitpoints beraubt)

S : Feld,auf dem alle magiegeladenen Partymitglieder einige Spellpoints verlieren

F : 'FIRE'- Felder und ähnliche Felder,auf denen alle Partymitglieder einige Hitpoints verlieren

W : Wirbelfeld(die Party wird auf diesem Feld bei jeder Bewegung kräftig um die eigene Achse gedreht)

Z : Anti-Magie-Feld(es können auf diesen Feldern keine Spells losgelassen werden und keine magischen Items benutzt werden)

U/D : Treppen nach oben/unten

1-n : Texthinweise,die man in den Dungeons findet(können aus den Listen für Texthinweise ersehen werden)

□ : Portal nach oben/unten

: 'Tripwire'(nur bei Oscon's Fortress)

♪ : 'Sound of silence'- Feld(Feld,auf dem jegliches Bardengedudel aprupt verstummt)

: Bereich,der nicht betreten werden kann

/// : Dunkelzone

♦ : Teleport-Feld(wohin man auf einem Teleport-Feld teleportiert wird,kann man aus der Tabelle rechts neben der Dungeonkarte ersehen)

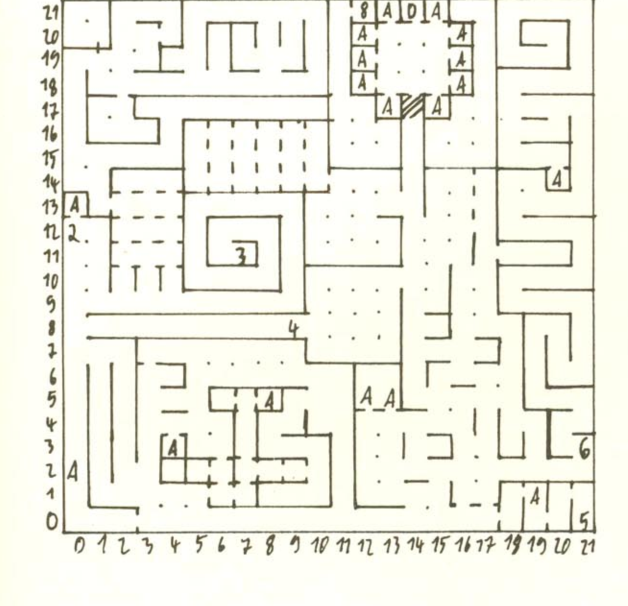
X : Teleport-Ziel



Bard's Tale II

So, es wird ja mal wirklich Zeit, daß wir uns ein wenig mehr um die Spieler von **BARD'S TALE II** und so kümmern. Deshalb werden wir Euch in dieser und den folgenden Ausgaben helfen, dieses (und andere Rollenspiele) zu lösen. Karten und Text, die Ihr hier findet, stammen von Peter Bachmann aus Grebendorf:

Vor einiger Zeit ist in der ASM ja bekannterweise schon eine Kopfnuss zu Electronic Arts' Superknüller **Bard's Tale II** veröffentlicht worden.
Jetzt gibt es für alle die, die trotz der Kopfnuss immer noch einige Probleme mit der Lösung des Spiels haben, bzw. für alle, die zu faul zum Kartographieren sind, ausführliche Lösungshinweise mit den Karten aller Dungeons, den Lösungen sämtlicher Rätsel und sonstigen Tips, die man zum erfolgreichen Spielen so braucht. Damit wäre dann auch den hoffnungslosesten Spielern, die ihre BT II-Disketten womöglich schon vor lauter Verzweiflung in den Toaster stecken wollten, bestens geholfen. Also, Disketten raus aus dem ollen Toaster, und jetzt mal gut aufgepaßt!
Wir werden Euch die Karten der Wilderness und der 6 Städte nicht nochmal präsentieren, da dies in einer früheren Ausgabe der ASM nämlich schon geschehen ist. Ich gehe also gleich zu den Dungeons und den darin befindlichen Deathsnares über, wobei ich jeden Dungeonkomplex einzeln abhandeln werde. Zu Beginn sage ich immer, in welcher Stadt sich die Snare bzw. der Dungeon befindet und gebe weitere allgemeine Informationen über den Dungeon ab. Anschließend liste ich Euch alle Texthinweise (Lösungstips, Rätsel, etc.) auf, die in den Dungeons auftauchen, und gebe schließlich, falls notwendig, Kommentare bzw. Lösungen von Rätseln bekannt. Am Ende jedes Dungeonkomplexes behandele ich jede Snare dann noch separat und gebe den Lösungsweg einer jeden Snare ausführlich zum Besten. Die Dungeonkarten zu den Texten findet Ihr dann sicher auch noch irgendwo abgedruckt. So, genug rumgefaselt, kommen wir mal zur Sache :

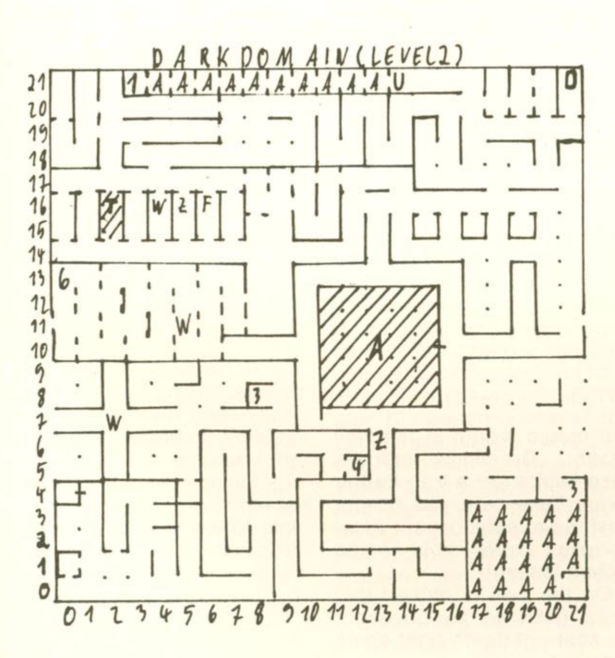


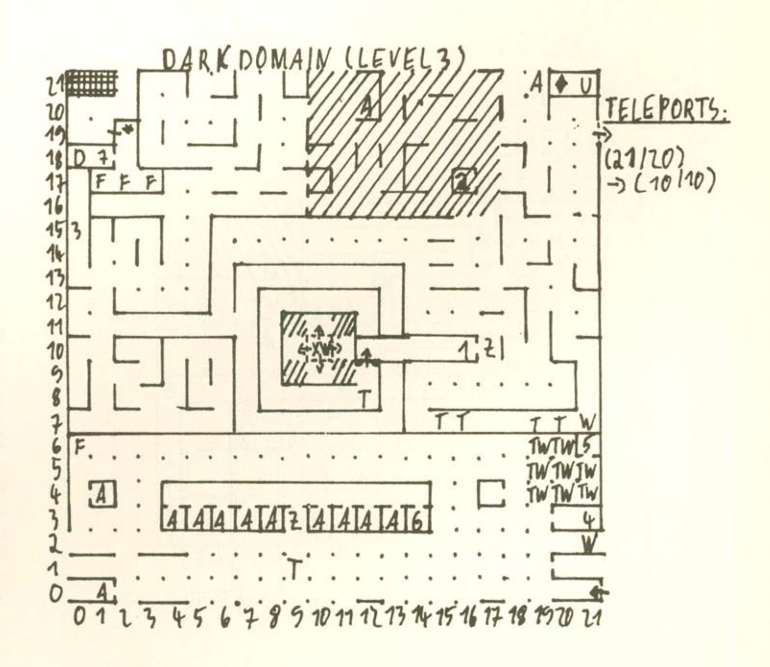
0.) Dark Domain (Starterdungeon):

Der Starterdungeon befindet sich in Tangramayne. Man muß diesen Dungeon nicht unbedingt besuchen, da man weder wichtige Hinweise für den weiteren Verlauf des Spiels, noch ein Segment des Zepters in ihm erhält, es ist wirklich nur dazu da, um eine neu erschaffende Party zu trainieren. Der in der Eingangshalle des Dark Domain rumspukende Hofwizard rückt die fette Experience-Point-Belohnung für die Errettung der besagten Prinzessin aus den Klauen des Dark Lord auch nur bei Party-Mitgliedern unter dem 13. Level raus. Also wirklich nur reingehen, wenn man eine Party neu angefangen hat, oder wenn man nun unbedingt der holden Prinzessin (haha) einen Gefallen tun muß. Übrigens, das 'Dark Domain' besteht aus 4 Etagen und sollte mit einer Party von maximal 6 Mitgliedern angegangen werden. Kommen wir nun zu den Texthints :

Dark Domain (Level 1):

1.) A magic mouth on the wall shouts: „Turn back, adventurers – you are not the first and you won't be the last to attempt to save the Princess!" (miese Panikmache!).
2.) The door here looks as if something was trying to get out. (Immer diese Randalierer)
3.) In the room beyond the dark lies the bite behind the bark; to avoid a gruesome fate line your arrow true and straight! (hübsches Gedicht, nich' wahr?)
4.) The blood-stained wall shows that many battles have been fought here.
5.) Beware the creature that lies in the middle of darkness! (Quatsch)
6.) There are some scribings





on the wall: „The Princess lives ".
7.) In areas unpassable, seek entrance by 'Phase Door' to learn the secret of the double doors ....
8.) An old man appears and speaks to you, saying: „Below you now, thrice count the floors, play the last for the double doors.". He then vanishs.
(Also, Ihr habt's gehört.)

Dark Domain (Level 2):

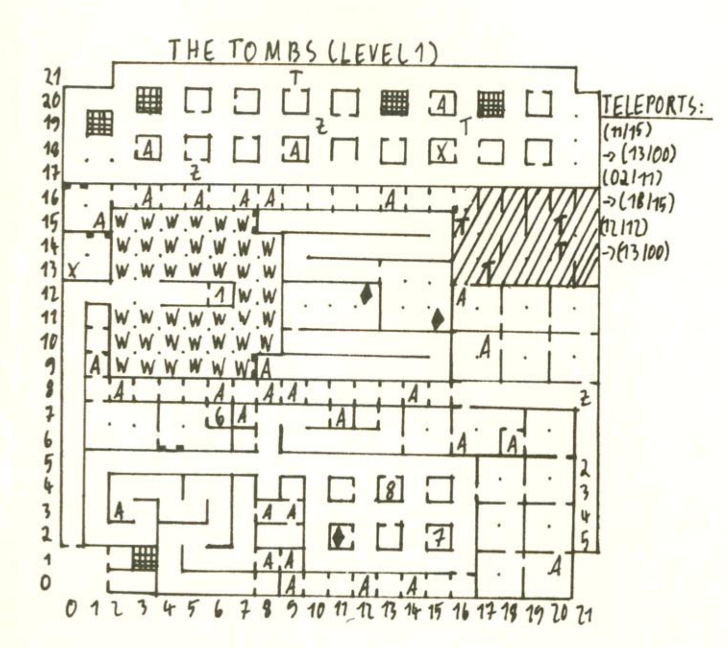
1.) Scrawled on the wall is a message: „Mangar was here!" (So ein Schmierfink, was fällt dem bloß ein. Wenn das jeder machen würde ....)
2.) A strange message is written in the wall: „SAMEN NGHOINT" (Es ist auf jeden Fall nicht das, was ihr denkt!!)
3.) One level down map wall and floor, look towards the corners and read the four (Schon wieder ....)
4.) A large winged creature offers to join up with you. (Auf jeden Fall in die Party aufnehmen, da sie die Party im vierten Level zweimal über einen Abgrund hinweghebt!!)
5.) A sign in the wall says „MONSTER REFORMATORY" (Gute Manieren oder gar Friedfertigkeit zeigen die Monster von Bard's Tale II trotz dieser Besserungsanstalt nicht, das kann ich Euch sagen ....)
6.) Ask the bearded one of the Tombs.

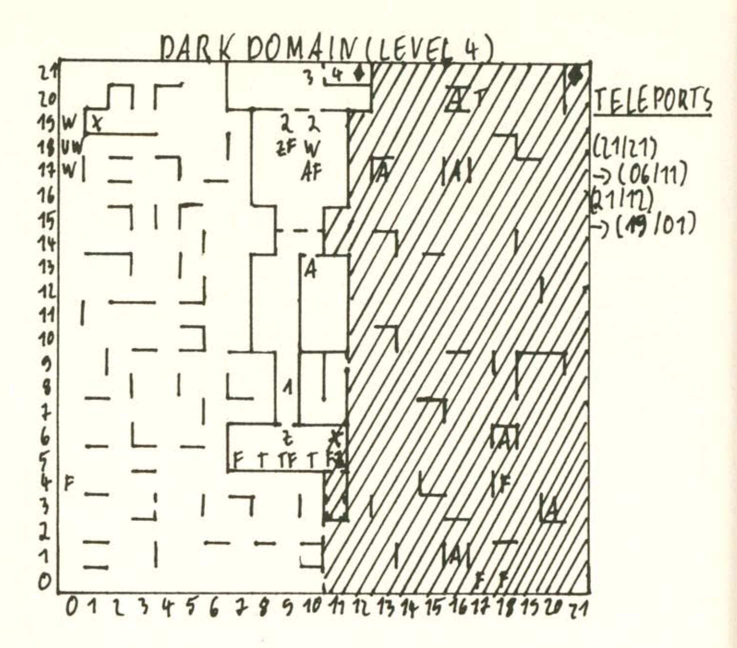
Dark Domain (Level 3):

1.) Seek the four cornered letters.
2.) A voice proclaims: „The winged one can traverse the gap."
3.) A sign says „STAIRS STRAIGHT AHEAD"
4.) A corpse is here with a tombstone marked 'HOTWIND'. (Der hat sich ausgepustet.)
5.) The answer to the doubledoors lies hidden above.
6.) „Look at the spells of sorcerous mind, who is the master of the mind?" (Die Antwort ist natürlich 'MANGAR', und die richtige Beantwortung lässt dann schliesslich bei (19/01) eine Tür erscheinen, die den Durchgang zur Treppe für den vierten Level (fast) freigibt.)
7.) A magic mouth on the wall speaks: „Speak the word and pass by:" (Das Password heißt selbstverständlich 'PASS', und dieses gibt nun endgültig die Treppe zum vierten Level frei.)

Dark Domain (Level 4):

1.) A deep chiasm can be seen to the north.
2.) Two huge double doors block your path to the north. (Hier muß man sich nun vor die Türen stellen und einen Barden der Party das siebte Lied dudeln lassen, worauf sich, welch' Wunder, die Türen öffnen.)
3.) You've entered the throne room of the Dark Lord. He doesn't sound pleased to see you. „Destroy these scum!", he screams. His friends advance on you hungrily. (Dann stellt die Jungs mal kalt.)





4.) There is a Princess here. She really wants to be rescued. You can (B)ring her with you, (F)ight her or (L)eave her behind. (Dann tut der Mieze doch den Gefallen, ich hoffe aber, daß Ihr vorher den Dummvogel schon habt fallen lassen, da es sonst ein bichen eng werden würde in der Party.)
Jetzt müsst Ihr die Tante nur noch zum Hofwizard bringen, und die Belohnung ist Euch sicher.

1.) THE TOMBS (+ Deathsnare 1):

Den ersten Dungeonkomplex 'The Tombs', der aus drei nicht allzu miesen Levels besteht, findet Ihr in Ephesus im sogenannten 'Temple of Darkness'.
Man kann diesen Dungeonkomplex höchstens zu sechst angehen, da man in der Deathsnare, im dritten Level der 'Tombs', zum Lösen derselben eine weitere Person in die Party mitaufnehmen muß, aber dazu später mehr.
Ach ja, ehe ich's vergesse, der Evil Lord dieses Dungeons ist der Dead King. (Anmerkung bei Text 4 beachten!)

The Tombs (Level 1):

1.) A magic mouth in the wall speaks: „Greetings, mortals. These tombs are a trap for the unwary. Take care, you, do not perish as a result of your carelessness . . " (Nur nicht nervös machen lassen!)
2.) On the wall is etched this poem: (jetzt wird's poetisch) „The snare of death right spins in whole."
3.) . as fire-ones feast on the dead man's game . (Jetzt fehlt schon am Anfang und am Ende was. Wenn das so weitergeht)
4.) yet savage words can cut the rock ....
5.) and feathers split the headman's block. (Unwichtig)
6.) On the wall, scrawled in blood is is this message: „Look, oh ye mighty, and despair. the tombs are not . " (Überflüssig)
7.) A voice whispers: „After the toxic one, chuck yourselves for a special thing that appears common."
8.) A living statue stands before you, saying, „Name the city -- P " ('PHILLIPPI' ist die Lösung, was sonst).
„Know this, then, the first Snare lies on the third level of the tombs". He suddenly vanishs.
9.) A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: „Things change, even unnoticed, and not always for the better." (Und damit wird man eine Etage tiefer befördert.)

The Tombs (Level 2):

1.) Scratchings on the wall read: „The strange mage wants two words: What Tr. did, in answer to the paradox, and what word he said at the end of things." (Hint, bezieht sich auf das Rätsel, das zu lösen ist, um in den siebten Dungeonkomplex zu kommen.)
2.) A magic mouth on the wall speaks: „The test of time has laid to waste the power of the true wand. Only the one can save it, yet at the cost of his old life . . ."
3.) An old man is here and says to you „I am the keymaster. I have something to sell you for the low prize (von wegen) of 50000



gold pieces“ (Dieses Angebot sollte man trotz des horrenden Preises annehmen, wenn man noch keinen Masterkey (z.B. aus BT I) besitzt, da er vor allem in den Städten Tore zu Dungeoneingängen öffnet, die einem sonst versperrt bleiben würden.)
4.) You've entered the chambers of the Dead King. He doesn't look too pleased to see you. He screams a curdling battlecry and heads your way. (Man braucht die Fürsten Lagoth Zantas nicht unbedingt zu töten, außer wenn sie einem den Weg versperren, also haltet's mit dem Dead King wie ihr wollt, einen Weg versperrt der jedenfalls nicht.)
5.) Scratchings on the wall read: „The great T had, at the end of things, to beg, with a kind word.“ (wie bei 1)
6.) Scratchings on the wall read: „He was told to burn, and is that paradox knew a multitude of solutions.“ (wie bei 1)
7.) Scratchings on the wall read: „The great one knew success at all points. Defect was never etched in his destiny.“ (wie bei 1)
8.) Scratchings on the wall read: „Trachaim's task was always reversed. This is the paradox.“ (wie bei 1)

The Tombs (Level 3):

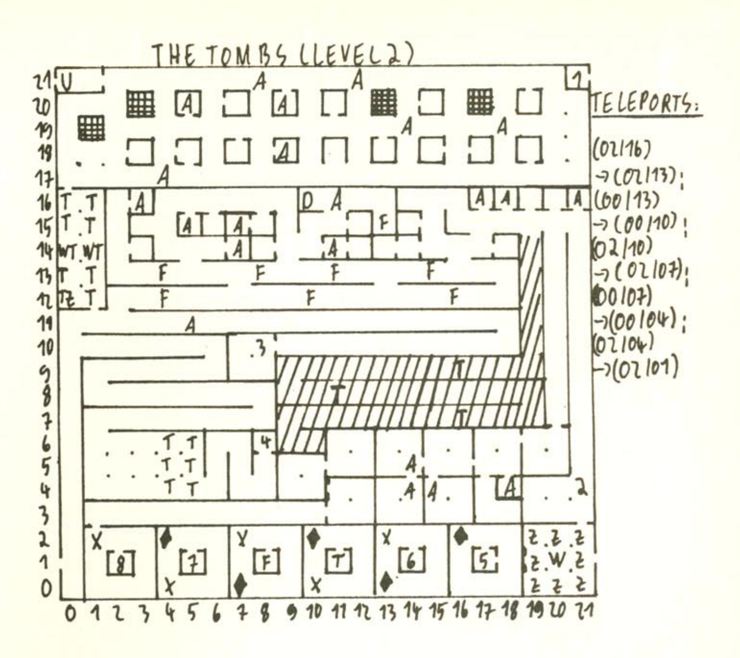
1.) On the wall (scrawled in old blood) is: „Pick yer poison, boys!“
2.) You see some words etched on the wall: „Ask before all others, when time is short. For the last must be the first.“
3.) Etched on the wall are these words: A Party of sick people might escape where the healthy fail.
4.) Etched on the wall is this rhyme: The won flame in ancient grip might cause the cloudy and to slip ....
5.) An old man (doing a fireball trick) wearing a garment of pure gold, says: „The name of it is the staff of .... “ (Hier muss man nun 'OLD' eingeben, um von diesem netten alten Herrn den Tip zu kriegen, daß man den 'Sage' in der Wilderness doch mal nach Fanskar fragen sollte.)
6.) A voice says: „and the old shall lead the way.“

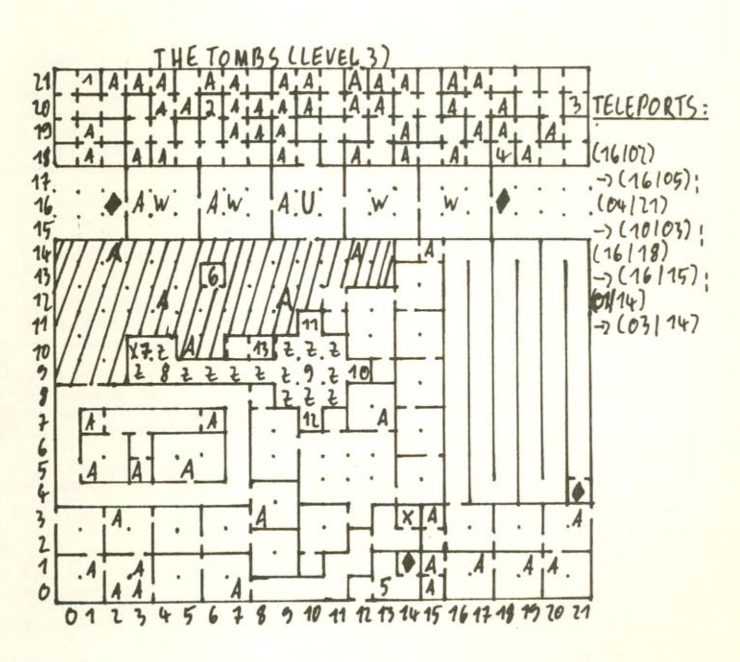
Deathsnare 1:

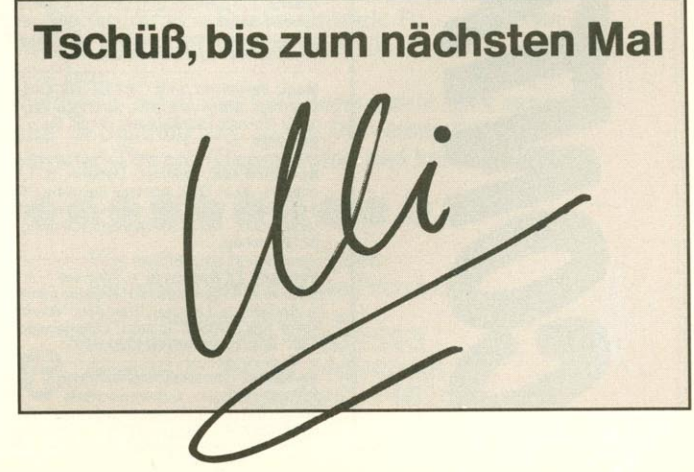
7.) Snare 1: A cloudy face appears and says: „Your time draws to a close, mortals. Show the answer to me or perish!
8.) My goodness, you look thirsty.
9.) Think quickly, mortals. Contrariness is often the key.
10.) There's a fountain here, of foul water. Who will drink?
11.) There's an old warrior here, you can (A)sk him to join, (F)ight him or (E)xit in peace.
12.) There's a Toxic giant here, you can (A)sk him to join, (F)ight him or (E)xit in peace.
13.) There's a segment to the scepter here.

Lösungsweg :

Um aus der Deathsnare 1 heil und mit Segment Nummer 1 wieder rauszukommen, geht man am besten zuerst zum Brunnen (bei 10) und lässt alle Partymitglieder von dem faulen Wasser trinken, wodurch alle Mitglieder vergiftet werden. Danach geht man zum „Old Warrior“ (bei 11) und fragt diesen, ob er nicht vielleicht Lust hätte, in die Party einzutreten, worauf er prompt einschlägt. Anschließend geht man dann zum Toxic Giant, stellt den Warrior am besten vorher gleich an die Spitze der Party und kämpft mit diesem. Eure Party wird den Toxic Giant mit Sicherheit besiegen, der „Old Warrior“ wird und muß dabei aber draufgehen.
Da der tote Warrior nach dem Kampf an das Ende Eurer Party gerutscht ist, muss er nun wieder an die „Pole Position“ (erste Stelle) gesetzt werden, auf daß er Eurer Party mit seiner 'TORCH!' den Weg leuchte. Schließlich geht es dann wieder zurück zum „Cloudy Face“, das Euch dann nochmal irgend so'n Quatsch erzählt, bevor Ihr dann endgültig bei (10/9) westlicherseits eine Tür findet, hinter der der erste Teil des Zepters auf Euch wartet. Dann müßt Ihr natürlich wieder raus aus dem Dungeon, aber das werdet Ihr schon hinkriegen. Übrigens, in allen Deathsnares hat man nur begrenzt Zeit, und man kann auch keine Magie einsetzen, ebenso wie man in einer Snare keine Pause machen kann. Außerdem ist auch oft 'Sound of Silence' angesagt. Das heißt also für Euch, daß Ihr am besten vor Eintritt in eine Snare den 'CAEY'-Spruch loslaßt (falls er in Eurem Spruchrepertoire vorhanden ist), der hält nämlich fast ewig, wird aber durch den Eintritt in ein Dunkelfeld gelöscht. Deshalb empfiehlt es sich, für alle Fälle noch ein paar Lampen einzukaufen, bevor man eine Snare betritt, wenn man am Ende nicht in völliger Umnachtung (nicht unbedingt geistig, oder doch?) seinen Weg durch die Snare suchen will. Außerdem solltet Ihr nicht für eine längere Sitzung aufs Klo gehen oder mal eben zum Mittagessen verschwinden, wenn Ihr Euch gerade in einer Snare befindet, sonst fährt Eure Party nämlich in der Zwischenzeit zum Adventurerhimmel auf, und Ihr könnt den ganzen Kram nochmal von vorn anfangen.
So, das war's erstmal für heute, in einer der nächsten Ausgaben geht's dann weiter. Bis denn, Peeder.









CONTACT-markt

Biete Hardware

Verkaufe 3-jährigen Atari 800 XL mit Datasette XC-11, Bedienungshandbuch und 8 Kassetten mit Top-Games für nur 350,- DM. Wähle: 08807/7981 (Flopsi)

Sound Sampler Deluxe zu verkaufen (neu) mit Mic., Anleitung usw. Preis ca. 150,- DM / Spielesammlung: 30 Disks. 75,- DM / 25 Original Cass. nur 150,- DM (C-64) fragen nach Uwe: 040/4103288!!!

C-64, 1541, SP120VC, CD3195C, 1530, C. Prot. Pro, Papier, Disks, Tapes, Literatur, D. Boxen für Schlappe 999,99 DM! Wo??? Call: 06181/56008 (Axel) 18 - 20 Uhr! --- Take it ---

Topgünstig: C-64 Komplettsystem (C-64, Floppy 1541, 1530 Diashowmaker + Joystick, 2 Diskboxen, Disks, etc.) für 550,-- DM (VB) zu verkaufen!!! Mark Wilcke, Uhlandstr. 12 7300 Esslingen Tel.: 0711/383879

***** Verkaufe Sega-Master-System ***** Mit: Lightphaser, 2 Joypads, Alex Kidd, Wonderboy, Out Run, My Hero, Hang on und 3 Spiele für Lightphaser! Nur 480,- DM! Tel. 06233/69483 (Denny)

Wenn Ihr meinen Tondigitalisierer mit Garantie, dt. Anleitung, Software, Mikrofon, haben wollt, hängt Euch an die Strippe und wählt Samstags 02642/400936 Preis VB 50,- DM!!!

Verkaufe AMIGA 1000 mit Monitor 1084. 6 Monate alt. VB: 1700,- DM Tel. 02651/72486

Verkaufe C-64 II + 1541 II! Beides 1 halbes Jahr alt + Data + Finalcart. + 3 Joysticks + Geos mit Buch + Abdeckhaube + Hefte für nur VB 600,-DM. Ruft an bei Thorsten E.: 02405/21291

... Verkaufe: CPC 464 mit Farbm. + Floppy + 41 Disks und 36 Cass. + TV-Turner + CPC-Hefte! Preis: nach Vereinbarung! Tel.: 06821/68009 (nach 18 Uhr)

Verkaufe Sinclair QL deutsche Version kompl. mit 28 Cartridges und deutsches Handbuch für 330,- DM. Tel. 08036/8050

Verkaufe kaum gebrauchten Drucker, mit 2 Farbbändern (neu), wegen Systemwechsel: Mit "NLQ" und Interface für C-64/128. DM 700,- (VB). Call: 05361/774602 von 18 - 20 Uhr

Verk. Sega Master System mit 2 Sega Joysticks incl. Hang on und 12 Games z. B. Alien Syndrome, Rocky, Zillion usw. 7 Monate alt NP. 1100,-- DM Verkaufspreis 890,--DM. Tel. 08105/23010 nach Domenik fragen ab 18 Uhr

Verkaufe C-64, 6 Monate alt + Floppy + Data + Reset + Disks und Diskbox. Preis 350,-- DM. Tel.: 02602/70275

Verkaufe Schneider CPC 464 + Spiele + Monitor + Begleitbuch für 500,-- DM. Angebote an: Werner Frohnhöfer, Ohrenbacherstr. 19, 8572 Auebach, Tel. 09643/2528

Verkaufe Atari 520 STM + 2 Laufwerke + 20 Games + 3 Joystick (pro Comp.) + Monitorkabel + Maus für VB. 700,- DM. Bitte bei: V. Blumenberg, Frankfurter Str. 1 - 3, 5000 Köln 80 Schriftlich oder persönlich!

Magic Formel V2.2 für C-64 zu verk. Original Cartridge aus finanziellen Gründen für DM 150,-. Tel. 0871/22659 nach 17 Uhr, Sa. u. So. ganztags.

Spectrum 48K, Profitast., Datarec., If.-1, Microdrive, Joyst. Q52, Interface Seikosha GP50, 14 Cartr. 70 Cass., 500 Games, sehr viel Literatur: 500,-- DM. N. Ossenkopp, Kleinweg 14, 3212 Gronau

Verkaufe ZX Spectrum + Interface 1 + Microdrive + 7 Cartridges + Hempston Interface + Software + Literatur! Preis nach Vereinbarung! Adr.: Robert Amann, Oberriedweg 9, 7967 Bad Waldsee Tel. 07524/1301

Verkaufe C-128 D mit Final Cartridge III + viel Software wegen Systemwechsels für nur 900,-- DM (VB) Thomas Brückner, Celle, 05141/22797 (von 18 - 21 Uhr)

******* FREEZE MACHINE ******* Original Freeze Frame und Utility Disks V 3.0, Komplettpreis 70,- DM. Tel. 0551/796642 ab 19 Uhr PS. Suche Astrologie-Prg. mit Anleitung!

2 Jahre alter Spectrum 48K + 11 Spiele 100,- DM! Matthias Feske, Bürgelstr. 4, 6200 Wiesbaden Tel. 06121/522194

Schneider CPC 6128, CTM 644, Joystick Competition Pro, 60 Originalspiele auf Disk (Adventures, Baller, Vektorgrafik) für 3500,-- DM VB. Tel. 0711/803431 ab 17 Uhr

Wegen Systemwechsel, verkaufe ich C-64, Farbmonitor, Floppy, Datasette, Drucker, ca. 2 Jahre alt, 4 Module, ca. 80 Originalspiele, Computerschrank, sonstiges, verkaufe nur komplett. Abholpreis: 1650,-- DM Tel. 0211/715579 zwischen 16.30 bis 17.30h zu erreichen!

Verkaufe C-64 + Software (Originale!) + 2 Joysticks + Datasette + Diskettenlaufwerk + Box, 10 Leerdisketten. Verkauf gegen Höchstgebot (ab 750,-- DM). Ach ja: 5 Bücher sind dabei! Tel.: 08571/3278

Verkaufe CPC 6128, CTM 644, Joystick Competition Pro für 800,-- DM (10 Monate alt) oder VB. Tel. 0711/803431 ab 17 Uhr.

Verkaufe meinen Sega + 3 Spiele und (!!!) fast neuen Atari VCS 2600 + 7 Spiele für nur 350,- DM. Schreibt oder ruft an ab 13 Uhr und verlangt Fabian. Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuren, Tel. 08035/8488

Verkaufe C-64 + 1541 + Datasette + 2 Joyst. + S7W TV + 100 Disks ü Diskbox + Reset + 6 ASM + 11 Orig. Games + Disk-Locher + Minidiskbox = VB 600,-DM. Tel. 08141/94862 (Meik)

Schreibschutz für 1541 nur Schalter, Kabel und Lötkolben notwendig. Info + Bauanleitung für 5,- DM (VK, NN + 3,- DM). R. Morgenroth, Elsa 27, 8634 Rodach

Hi Guys!!! Hi Guys!!! Hi Guys!!! Verkaufe C-128 D mit divers. PRG. auf Disk u. Tape. Preis VHB incl. Tape usw. Falk Schnoor, Restaurant Toepferhaus, 2371 Alt-Duvenstedt Tel. 04338/222

Verkaufe Commodore +4 mit Floppy, Data und 70 Disketten für 380,-DM incl. Joysticks!!! Andreas Broich, Broichstr. 6, 4048 Grevenbroich 5, Tel. 02182/6146

Verkaufe Sega mit 2 Joysticks incl. Hang on und 12 weiteren Spielen halb. Jahr alt. Neu 1100,- DM, Verkaufspreis 700,- DM. Tel. 08105/23010 ab 18 Uhr nach Domenik fragen.

Sega Master System, Astro Warrior, Pit Pot, Fantasy Zone 2, Hang on, Sega Joystick, 2 Joypads, 5 Monate alt, optisch + technisch wie neu für 230,- DM (VB) zu verkaufen. Tel. 02150/2708

Verkaufe C-64 250,- DM, 1541 m. Speedd. + 250,- DM, Drucker SP 120 VC 350,- DM, 3 Joysticks 55,- DM, Floppysarg + Software 50,-DM, 10 ASM-Hefte 25,- DM, Topzustand Michael Justen, Bergstr. 10, 5581 St. Aldegund Tel. 06542/22716

Habe: CPC 464 + MP 2 (ohne Monitor). Suche XL + Floppy! Tausch??? Suche: Knight-ORC-Lösung! Biete DM 5,- . André Pietruschek, Prosperstr. 23g, 4300 Essen 11

Verkaufe Tondigizer komplett mit Garantie, Anleitung, Software wegen Systemwechsel! 35,- DM mit Mikro: 50,- DM. M. Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sinzig Tel. 02642/400936 oder 02642/43633 oder 02641/27189 100% O.K.!!!

CPC 464 Grünmonitor, Resetschalter, Joysticks, Zeitschriften und vieles mehr. Neupreis ca. 1500,- DM abzugeben nicht unter 650,- DM. Meldet Euch bei: 05451/17977 Greets to Turbo Soft!!! MR

Verkaufe C-64, Floppy, Drucker, Monitor, Neuwertig 498,- komplett; Verkaufe CPC 6128, Monitor grün, 2 Monate alt, 598,- DM komplett; beide Systeme komplett nur 898,- DM. Tel. 02151/752106 Also wer zuerst kommt ... Täglich ab 18 Uhr!!!

Wegen Systemwechsel zu verkaufen: C-64 + Floppy 1541 + 2 Joystick + 1 Data Becker Buch + 1 Technik Markt Buch + ca. 60 Disks + Diskbox. Ruft an: 04358/2664 ab 17 Uhr. Nicht unter 700,- DM!!!

Tausche CPC 464 + Farbe + Drucker + viel Zubehör gegen Amiga 500 + RGB-Monitor. Oder verkaufe CPC 464 auch für 1000,- DM. Nur in Franken! Call: 09823/8228 nur von 18 - 20 Uhr. Verlangt Gerhard.

Verkaufe C-64 + 1541-Laufwerk + 100 Disketten + Originalspiele (The Last Ninja, Jagd auf Roter Oktober, The Advanced OCP Art Studio ...) für 650,-DM. Tel. ab 17 Uhr 0711/879278

ZX Spectrum + Komplettsystem (M/Drive/Recorder/Joystick-Interf./viele Prg.) zu verkaufen. VB 250,- DM. RALF Treuherz, Albrecht-Dürer-Str. 16, 5900 Siegen, Tel. 0271/79769

Verkaufe: Nintendo mit Kassetten. Super Mario, Kid Karus, Donky Kong 3 Ice Climber, Donky Kong J. für 350,-DM. Jürgen Königs, Borsigstr. 24, 8520 Erlangen, Tel. 09131/64831 ab 18.30 Uhr.

***** CH *** Schweiz *** CH ***** Verkaufe: Grafikdrucker Oki 20-Farbig -A500/A2000 Sound - und Ton Digitizier - Amiga Bücher für sehr günstig. Ruft an: 065 44 20 85 ab 18 Uhr.

Verkaufe TI 99/4A Kleincomputer, VB 50,- DM (originalverpackt). Suche Tauschpartner C-64/Disk. Habe viele Topgames. Kaufe auch Games. Tel. 07247/21634 (Ralf) ab 15 Uhr.

Verkaufe: C-64, Floppy 1541, Datasette, Maus, Joystick, 5 Kassetten, Locher, viele ASM's und Happy Computers ... Preis: an Meistbietenden. Auktion startet ab jetzt unter: 04971/2237. Auktionsleiter: Henning.

Verkaufe Spectrum 48KB + ca. 90 Spiele + Datasette + Joystick für nur 220,- DM. Tel. 06182/5882 Christian Roth

Verkaufe: - Drucker Seikosha SP-180 VC - C-64/Floppy 1541/Turbo Trans Preise nach Vereinbarung! Tel. 08553/6270 nach 18 Uhr

Suche Käufer für Atari 800 XL mit Floppy (Data) nur im Raum Stuttgart. O. Elsäßer, Tel. 0711/791518 verlangt Oli

Verk. billig meinen Sony MSX HB - 100 D mit Zubehör und Spielen (u. a. Salamander ASM 7/88 Test gelesen?) Insgesamt ca. 90 Spiele!!! Tel. 0821/812830 (Simon verlangen)

Verkaufe CPC 664 Col. + NLQ + 51;4 Floppy + 2561 Erw. + 200 Disc + Sprachsynthes. Stereo usw. Einzeln oder zusammen. VHS Michael Schlitt, 4443 Engden 05926/586 - es lohnt sich

Verk. C-64 + 1541 + 150 Disks + Speedos + Exos + Dela + Dos + 8 Bücher + 64'er Hefte 4/84 - 7/88 + Sonderhefte 64'er + 7 64'er Disks + Spiele-Anl. für 980,- DM. Tel.: 0234/531201 Mo + Di ab 18 - 20 Uhr. (Timo)

Tausche meinen Schneider IBM PC 1512 mit ca. 500 Disks + vielen Büchern gegen: Atari ST + Monitor -oder - gegen Videorecorder + Colour TV. Melden bei: A. Althöfer, Bohnhorst 219, 3079 Warmsen, Tel. Mo - Fr. 05767/322 * PC1512SD

Verkaufe C-128 mit Floppy 1541, ca. 270 Disketten, 30 Diskettenboxen, 2 Joysticks und Abdeckhaube für VB 1000,- DM!! Tel. 02572/4415 ab 18 Uhr

Moin Leute verk. C-64, Floppy 1541, Star NL - 10 Drucker, Magic Formel, Daisy, 100 Disk, massig Zeitsch., Box, Papier usw. für nur 1000,- DM. Ruf an unter 04741/7613 (John) Das ist die Chance!!!

Drucker Praesident mit Interface für C-64 mit Papier, E-Farbbändern, Etiketten, Ständer und Handbuch fast neu. Preis: 450,- DM VHB. Tel. 04551/1643 ab 18 Uhr

***** Verkaufe ***** Schneider CPC 6128, Colourmonitor CTM 644, 2 Joysticks, viele Originale, Discbox, für schlappe 1200,- DM. Tel. 08202/2202

Verkaufe C-128 D + 110 Disketten + Original Arac u. Werner + Computerbücher + 2 Diskettenboxen + 1 Joystick. Preis nach Vereinbarung. Thomas Hornstein, Geibelstr. 63, 4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/682161

Verwaister C-128 + Floppy 1570 + Drucker Panasonic KX-P10926 + 100 Disks sucht neuen liebevollen Eigentümer. VB schlappe 1200,- DM Elmar Hör, Auer Kirchweg 22, 8901 Dinkelscherben

Verkaufe Commodore Plus 4 + Floppy 1551 + Datasette 1531 + 3 Joysticks + 20 Disks + Literatur für 400,-DM. Tel. 04851/3732 (Stefan) ab 14 Uhr.

Tausche meinen Schneider IBM PC1512 mit ca. 500 Disks + vielen Büchern gegen: Atari ST mit Monitor. Melden bei: A. Althöfer, Bohnhorst 219, 3079 Warmsen, Tel. Mo - Fr. 05767/322

Suche Hardware

Wer hat Amiga 500 für armen Schüler?! Biete 300,- DM! Tel. 08623/1023 (Marco)

Suche für erste Loetversuche defekten C-64 oder 1541. Erstatte Porto + 40,- DM für C-64 oder 60,- DM für Floppy. Manfred Tel. 04962/5989

Suche C-64'2 für 100,- DM o. d. tausche für Software. Schreibt an: Marco Drescher, Wiebringhausstr. 37, 4650 Gelsenkirchen 2. Suche auch Tausch-Partner (weiblich) für Amiga-Games.

Suche schnellstens eine Floppy 1541! Ist egal wie sie aussieht! Bis 150,- DM! Angebote an: Luke of LSD, Hoher Rain 19, 5216 NDK-Rheidt! Suche auch swappartner (D)!

Suche CPC Floppy 5,25" BASF 6106, 2 x 17 Schugartbus. Zahle bis zu Neupreis. Schreibt an: Markus Kettemann, Kanalweg 19, 6994 Niederstetten, Tel. 07932/8355. Es eilt sehr!!!

Suche Floppy - CPC 464 - muß OK sein. Bitte melden bei: Udo Scharmacher, Lindenstr. 27, 22245 Tellingstedt

Suche Floppy 1541 oder kompatible. Kann bereits auf Adresse 9 eingestellt sein. 100%ig i. O.: max. 80,- DM. * Suche Modem für C-128 auch ohne FTZ Preis max. 50,- DM. Tel. 02334/41062

Wer verkauft armen Schüler Floppy 1541 o. 1570 für C-64 für max. 50,- DM? Alexander Schoierer, Wangenerstr. 17a, 8000 München 71 Tel. 089/7558048 Suche auch Maus und Joypad!

Suche vollfunktionsfähigen Modulator MP-1 für Schneider CPC 464. Zahle bis 50,- DM (Neupreis). Dringend! Tel. 06371/58290.

Wenn der Computer streikt, gehen die DEHOCA-User mit Ihrem Ausweis zum bundesweiten Technischen Kundendienst R&T Standzeit maximal 48 Stunden. Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

Messen zum DEHOCA-Tarif: Im neuen Leistungsheft des größten deutschen Userclubs gibt es für jeden etwas: Zum Beispiel viele Nachlässe auf Eintrittspreise. Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

Biete Software

Hallo Freaks, ich verkaufe neueste 64'er Soft. Disk und Tape. Superbillig. Ruft ab 18 Uhr an. Tel.: 041521/13205 Verlangt Heiko. Ca. 9 mal klingeln lassen.

Verkaufe: C-64/128 Games pro Disk 10,-DM/Fr.: Apollo 18, Pink Panther, Maniac Mansion, Footb.Manager II, Mickey M., Jinxter, Mini Putt, 4:4 off Road, E.T.C. Am Abend: 01/470605 Schweiz

Verk. "Supermann", "Ninja", "BMX-Simulator", "Los Angeles-Swat" je 10,- DM + 5,- DM Porto + Verpackung. Für den C-64! PS. Verk. noch "Hotel" für C-64. 15,-DM. Nur Cassetten! Guido Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling

Verkaufe Original-Spiele für den Amiga 500: Defender of the Crown 50,-DM, Winter Games 40,- DM, Ementic Skimmer 30,- DM, Flight Simulator II 60,- DM, Anleitungen vorhanden! (gut erhalten)! Tel. 06033/2758 ab 19 Uhr -Frank

Bieten: Diverse Demo-, Intro- und Lettermaker sowie Musiken, Bilder und Zeichensätze (alles z. Demomache) Postfach 31 12 37, 7000 Stuttgart 31 für 20,- DM auf 8 Diskettenseiten!

Intros, Demos, ... ohne Demomaker ... Wir programmieren sie für Euch!!! Tel. 02154/7158 Thomas - Xades Tel. 02156/40448 Jannnis -Society *** Keine Raubkopien ***

***** AMIGA ***** Entrümpelungsaktion - Original Spiele-/Anwendersoftware! Liste von Kurz, Lorettostr. 58, 7800 Freiburg

Verk. div. Orig.-Prgs. f. Schneider CPC (Disk). Z. B. Gauntlet, Gauntlet-Deeper Dungeons, They stole a Million, u.v.m. Auch Schneider-Sonderhefte m. Disks! Ruft an unter: 0421/255009

Print- und Pagefoxgraphiken, super bearbeitet. Meist um 1900-1930. Info gegen Rückporto. Probedisk DM 5,- in Marken. Sollfrank, Obermünsterstr. 3, 8400 Regensburg

***** C-64! * Freesoft! * C-64 ***** Interessiert an Public-Domain-Soft in Superqualität aus den verschiedensten Bereichen? Liste gegen 80 Pf. von C. Burk, Am Habichtsfang 24, 3590 Bad Wildungen Disk schon ab 2,- DM!!!

!! F R E E S O F T !!! Liste gegen 80 Pf. bei: A. L. F., Postfach 33, 8129 Wessobrunn

Verkaufe Antics/Tape 20,- DM Original! Suche AnticesDisk, Nemesis, Solomons Key, Rastan, Battle Valley, Cybernoid, Questron + Anl. Alles C-64 -- Borchert, Schiffbauerstr. 2, 4270 Dorsten 1

Verkaufe Commodore 3 1/2"-Disk. 2D. 10 Stck.: DM 25,- / Laufwerk 5 1/4" absch. 40/80 Tracks: DM 280,-mit Garantie. Info: Tel. 0221/5506969

Pagefox-Modul mit Demodisk und Anleitung um 140,- DM + Porto zu vergeben. Postfach 51, A-1162 Wien

Mailboxfreaks drucken sich Ihre DEHOCA-Beitrittserklärung selbst aus. Zu finden in allen DEHOCA-Regionalboxen und natürlich in der Verbands-Zentralbox 05722-3488

Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64/128, je 39,95 + NN., beide 59,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

C-64 & 1541 * C-64 & 1541 * C-64 & 1541 * Schickt Leerdiskette und Ihr erhaltet meine Liste auf derselben!!! Schreibt an: Erhard Hiller, A-2136 Hanfthal 37

Public-Domain, C-64/128: Anwendungen, Spiele usw. Liste gegen 80 Pf. bei F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel

Originalspiele für Schneider nur Disk für 25,- (z. B. Catch 23, Mach 3, Jagd auf Roter Oktober, etc.) für 50,-DM (z. B. The Pawn, The Guild of Thieves, etc.) Tel. 0711/803431

Verkaufe neuste Software z. B. Imp. Mission II, Winter Edition, Samurai Warrior usw. Liste anfordern bei: Henning Lukas, Schneehuhnkamp 10, 2000 Hamburg 73

WAHNSINN!! Schneider-CPC-Original-Software bereits ab 5,- DM! Liste bei Dieer Köhler, Brandstätterstr. 26, 8501 Cadolzburg

Erotika - außergewöhnl. Adventure, aufregende Bilder, 3 Disk, deutsch, C-64, 29,95 DM + NN, Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61 Auch Infos!!!

Verkaufe (AMIGA Orig.) Garrison, Feud, Ninja M, Black Cauldron, usw. Suche: (Orig.) Bards Tale, Feary Tale, Street Gang, Test Drive, Barbarian.
Tel. 09382/5808 öfters versuchen!!!

C-64 Public-Domain Software! Neu! Nur erlaubte Anwender und Spiele!! Berechnet wird pro Diskette! Angebotsliste gegen 80 Pf. bei: Freesoft, Philippstr. 42, 4030 Ratingen 1 P.S.: Zahlreiche Demo-Intro-Maker!

Biete Anwenderprg. für C-64 von A - Z (nur Orig.) u. eine Menge Computerzeitschriften. Liste gg. Rückporto von 1.30 DM anfordern bei P. Bähr, Postlagernd, 7800 Freiburg i. Brsg.

Achtung! Wichtiger Hinweis:

Ab sofort werden private Kleinanzeigen nur noch unter Angabe des vollständigen Absenders oder der gültigen Telefonnummer veröffentlicht. Alle Anzeigen unter Angabe eines Codes oder sonstigen Pseudonymen werden nicht mehr berücksichtigt. In diesen Fällen erfolgt auch keine Rückzahlung des Anzeigenpreises.

Der DEHOCA-Service "Public-Pool", für alle Mitglieder vermittelt wir die besten Tagespreise auf Hardware. Großer Gebrauchtmarkt! Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

---

Wer will topaktuelle AMIGA-Spiele im günstigen Abo? Oliver Nitschke, Am Ackergrund 14, 4053 Jüchen 7

Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software. Über 200 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. 100%ige Antwort. Schreibt an: Postfach 51, A-1162 Wien

---

Dream Girls - pikantes Adventure, Supergrafik, deutsch, C-64/128, 2 Disk, 29,95 DM + NN. Hot Girls - Dia Show - 19,95, Dirty-Western-Comic Disk 24,95 T. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1

PD-Software für Atari ST. Je Disk 4,50 DM bei: Hasi-Soft, Nüdelshalbach 96, 5630 Remscheid 1 ***** Über 100 Disks *****

Verk. Original Lottospiel für 8 Pers. + Statistik und Tendenzen für Samstagslotto sowie Mittwoch. Für C-64 4 Disketten VB 40,- DM. Tel. 08072/2421

Dream Girls - pikantes Adventure, Spitzenbilder, deutsch, 4 Diskseiten, C-64, 29,95 + NN. Hot Girls - Dia Show - 19,95 DM T. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1, auch Infos.

M & T WordStar (für IBM PC u. Kompatib.) NP DM 399,-- für nur DM 199,- (incl. Originaldisk / Handbuch / Lizenz) von: P. Breitsameter, Eichenstr. 18, 8028 Taufkirchen

---

******* A M I G A ******* Topaktuelle Software - Neuste Anleitungen in deutsch!! Liste bei Postfach 1 42, A-1140 Wien

---

Top-Games für C-64 Supergünstig abzugeben. Only Disk. Liste anfordern bei: G. Spölgen, Postfach 10 02 39, 5160 Düren Es lohnt sich!!!

SCHWEIZ-C-64-SUPER! Verkaufe neueste Games z. B. Tale 3, L. Ninja 2, Fo. Man. 2! Suche auch Modem-40Fr. Tel. 004171/442087! Schweiz-C-64-Super!!!
**PS. Es lohnt sich!!! **

Biete Software für C-64. Z. B. PHM Pegasus, Apollo 18, Winterolympics '88, Mini Putt u.v.a. Liste von: Ringer, Tegelsbarg 41, 2000 Hamburg 65 (Niedrigspreise: Alle Games um 10,- DM)

Verkaufe C-64 - Original: Mastertronic u. a. Topprgs z. B. Reus, Gamemaker. Insgesamt 30 Stück! Info: U. Kampe, Mozartstr. 2, 5800 Hagen 5 (Rückporto!) Suche Kontakte zu AMIGA-Usern.

Achtung C-64: Verkaufe Original: Out Run, PSI 5 Trading Comp., Rana Rama, Trivial Pursuit, Head over H. Außerdem: Original Commodore Maus 1351 (1 Monat). Alles sehr günstig! Alle Games auf Disk!!! Preis: VHB Tel.: 04731/89051 ab 16 Uhr.

***** C-64 Original-Software ***** Game, Set & Match, Def. of the Crown, Combat School, Winter Games zu je 20,- DM. Wenn Interesse: C. Krzyzanowsky/Hamann Hundsteinweg 8, 1000 Berlin 42

***** Spectrum-Soft ***** Die Superhits 87/88 & Golden Oldies. Original Software super billig aus 1. Hand. Liste gegen 80 Pf. Porto bei A & A, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt. Im Sortiment sind z. B. Rastan, Trio Hit Pak und weitere super Spiele-Soft!

Verkaufe neuste Software (aber auch ältere) für den C-64! Liste mit gewünschten Games an: S. Staus, Güglingerstr. 8, 7100 Heilbronn Fülle jede Spiellücke aus! - Nur Disc!

ST - St - St - St - St - St - St Verkaufe: (M. Adapter), Star Trek, Roadwar Europa, Carrier Command, Bermuda Project ... - Tausche auch -- Tel. 07041/7946

Österreich * Österreich * Österreich C-64 Software günstig abzugeben! Kostenlose Liste anfordern. Es lohnt sich! Wilhelm Strappler, Davidg. 76 - 80/17/2/7, 1100 Wien

---

CPC-Sampler:4! *********** Günstig: 12 Anwend., Games, Utili. C/D. 20/30 DM. Nur Vorkasse (Quiz, Math, Adv., ...) S. Quandt, Breitestr. 9, 2210 Itzehoe **
Nur Originalprog.) **

Verkaufe für Bards Tale 1 + 2 (Amiga) Memberdisks. Je 50 Members, alle Items (Masterkey usw) unschlagbar (9999 Hit - 9999 Splt, Lvl. 99) Je 20 zus. 35 DM. M. Klocke, Ostring 20, 4402 Greven 1

Erotika - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, 3 Disk, deutsch, C-64 u. 128, 29,95 DM + NN. Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!!!

Verkaufe für Atari XL Quasimodo, Slinky, Cavelord je 10,- DM. Airline, Ballblazer je 15,- DM. VCS ab 10,- DM. Magazine wie Test, Chip, DW, Video, Happy 2,- DM. Leerdisks je 1,- DM. Nur Disk und Originale. Liste gegen adr. Freiumschlag v. D. Kick, Weberweg 2, 8590 Marktredwitz

---

Verkaufe Original ST-Programme! z. B. Impact 21,50, Wizball 21,50, Blue Berry 27,50, Solomon's Key 26,50, Super Sprint 22,50, Digi Drum 32,00, 1 St. Freezer 85,00, Textdesgin 49,00, Liste anfordern! Ruf: 04191/5839 ab 18 Uhr.

AMIGA Originalprogramme: Ports of Call, Red October, Giganoid, Fußball Manager, The 64 Emulator. Tausche A500 - A2000 gegen Zuzahlung. Tel. 0521/411764 (18 Uhr)

Verkaufe C-64 Games z. B. Solid Gold und vieles mehr, jedes Game 15,- DM nur Tape! Tel. 06706/8879

Preisbindung aufgehoben: Wenn der Durchblick fehlt: Der DEHOCA-Service "Frageaktion" klärt auf im Zusammenwirken mit Firmen und Verlagen. Info gibt's unter Postf. 1430, 3062 Bückeburg

---

*** PD - Garantiert ohne VIREN - PD *** Auf Markendisc ab DM 5,- PD - Liste kostenlos auf Disc mit Gratis. PRG anfordern E. G. Wolf, Hufnerstr. 112, 2000 Hamburg 60 * Atari ST -040/615906 - Atari ST *

Verk. Origin. "Ports of call" mit Anleitung für SFr. 20,- (Amiga) Verk. für C-64 das Buch "Der Programmierkursus, Basic für den C-64" (nie gelesen) für SFr. 35 (statt 50,-) Oli Graf, Wannenstr. 5, 4415 Lausen - CH Tel. 0619211485

Verk. Disks (C-64, Original) VB + suche Empire f. Amiga. Angebote an: P. Tschadin, Unterdorfstr. 16, CH-4415 Lausen

---

Verkaufe meine Disks. C-64 z. B. Input 64, 7/87 - 6/88, versch. Games + Anwender. Liste gegen 0,80 DM. Rückporto bei: H. Schwichtenberg, Kotweg 6, 5270 Gummersbach

---

AMIGA * AMIGA * AMIGA * AMIGA * AMIGA Biete/tausche neueste Amigasoft! Auch Anfänger! Vorzugsweise! Aut/BRD Tel. 0043/05222/304168 (Markus) --- Österreich ---

---

AMIGA Public Domain Soft! Über 500 Disks für 3,50 DM pro Disk. U. a. alle Fish und RPD. Keine Raubkopien. Christoph Teuber, Rheinstr. 65, 5600 Wuppertal 1, Tel. 0202/432193

Achtung! Top Angebot Verkaufe 40 Original C-16 Spiele im Wert von über 400,- DM für nur 150,- DM. Tel. 07144/39314

Top-Angebot: Verkaufe meine Programm-Sammlung an Meistbietenden. Über 1300 Prg's von Summer/Winter Games bis BT 3, The 3 Stooges, ... Ruft an: 04971/2237 (Henning) - C-64/Disk

---

Der DEHOCA am Telefon Wer noch mehr über Deutschlands größte Usergemeinschaft und seine Ortsgruppen wissen will, wählz an Werktagen ab 16 Uhr 05722-26939

*** AMIGA PD-Software *** Fish, RPD, RW, CC, Tornado, TBAG ... Infos gegen Rückporto bei: Th. Reith, Zeppelinstr. 9, 7600 Offenburg Verkaufe auch HC, 64'er, PM

PD-Software für Amiga: AIT-Spezial, Kickstart, Auge, Fish, RW, Fang, Amuse, TBAG, Get It, Slideshows, Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei: U. Müller, Amiga-Liste, Hertzstr. 45, 8600 Bamberg

---

Als Anfänger in den DEHOCA ab 4 Mark im Monat Beitrag gibt es viele Vergünstigungen, Angebote, Kontakte, lokale AGs, Superservice. Postf. 1430, 3062 Bückeburg

PD-Software für Amiga: AIT-Spezial, Kickstart, Auge, Fish, RW, Fang, Amuse, TBAG, Get It, Slideshows, Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei: U. Müller, Amiga-Liste, Hertzstr. 45, 8600 Bamberg

Verkaufe wg. Systemwechsel meine 64-Disks. Liste gegen 2,- DM Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258, 3400 Göttingen

Label Expert V5. Das beste PD-Etikettenprogramm für den Atari ST. Für DM 20,-. Gratisinfo bei Jörg Trojan, Amselweg 9, 5216 Niederkassel 3. ATARI Magazin: "Der Geheimtip!!!"

Diesmal unter richtiger Adresse: Empfohlen ab 21: Heißeste Erotik-Games direkt aus den USA auf 4 Disksseiten! Einführungspreis nur 20,-DM. T.M.G., Postfach 05 68 15, 5840 Schwerte

Du suchst was für Deinen C-64? Wir verschenken an jeden 1 Disk mit Info. Liste und Games gegen 2 Briefmarken zu 50 Pf.! Gute Gelegenheit! Postfach 05 68 15, 5840 Schwerte 1

Originale C-64: Disk Footballmanager 2 + Lucky Luke je 30,- DM/ Tape, Worldgames, Movie Monster + Racing Dest. Set je 15,- DM! Ruft an: 05251/48584 fragt nach Christoph (habe auch noch HCT*)

Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf. W. Funk, Biermannsweg 36, 4630 Bochum 1

Als Umsteiger in den DEHOCA! PC- und Networkuser finden im Verband Gleichgesinnte und jede Menge Tips zum anwenden/ progr. Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

Z a h l e für die neueste C-64/ST/Amigasoft und Anleitungen gute Preise!! Listen, Preise, Infos an: Christoph Opancar, Barawitzkag. 27/2/34, A-1190 Wien, Austria!

Verwaltungsprogramm für die 1. u. 2. Fußball Bundesliga, für C-128. 2 Programme für 25,- DM. Disk wird gestellt. Tabelle kann gedruckt werden. Sie können auch die Aufstellungen der Teams sehen. Schreiben Sie an: D. Tremel, Messeler Weg 27, 6101 Rossdorf 1

Verkaufe meine Soft- u. Hardware für Amiga, Atari, C-64, Musiksachen, Platten, suche coole Freaks, Infoliste 2,- DM: Gregor Herzfeld, Wiechertstr. 34, 4030 Ratingen 1 Es lohnt sich!! Suche Intros + Musik!

Amiga Faszination - Das Magazin für den User auf Diskette. Mit Anzeigenmarkt, Softwaretests und Aktuellem. Jeder kann mitmachen. Leerdiskette und DM 2,- an AMIGA Fazination, Postfach 17 02, 4690 Herne 1

To be on Top is our Job! Deshalb AMIGA Software nur vom: Dieter Filsinger, Flurweg 5, 8670 Hof Schnell, Diskret, Billig!!!

Eine Gratisliste über Public-Domain für Commodore C-64, Amiga und Amstrad/Schneider CPC gibts bei Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72. Bitte unbedingt Computertyp angeben! Für Amiga auch Katalogdiskette gegen DM 5,- erhältlich.

Achtung Computer Freaks aufgepaßt! Biete allerlei neue Software für C-64 und Amiga. Ruf doch mal an Tel. 06441/26597

***** Super-Basicerweiterung ***** für C-16 mit 32K Ram/Plus4. 80 neue Befehle - sehr schnell!!! auf Disk nur 44,90 DM. Info bei: Sven Giero, Lessingstr. 14, 3167 Burgdorf, Tel. 05136/84287

Verkaufe AMIGA-SOFT zu tollen Preisen! Marcus Kern, Meissauergasse 2A/1/36, A-1220 Wien Bis bald ...

Verkaufe Original Games auf Tape! für den C-64 z. B. Mag Max und Rampage. Ruf doch mal an: Tel. 04944/1340 ab 18 Uhr. oder schreib an: TC, Postf. 11 32, 2964 Wiesmoor

Hallo MS-DOS-User!!!! Habe tolles Denk-Geschicklichkeitsgame für alle MS-DOS Rechner geschrieben. (Garantiert hohe Motivation und gute Grafik). Buzler thats it! Schicke 120 ÖS + Disk u. Du erhälst Buzler + Anleitung. S. Streit, A-9431 St. Stefan 254 04352/3538282

St-Originale: Footb.Man.2 38,-/ Asterix 35,-/ Arkan. 24,-/ Battleships 36,-/ Enforcer 20,-/ Wi. Olymp. 88 32,-/ Kar. Mast. 25,-/ Chopp. X 18,-/ Karting GP. 18,-/ GFA-Basic 60,- 05382/3367

Verk. allerneuste Top Originale!!! Tel. 02154/7158 Thomas - Spitfire Keine Raubkopien! XADES Top Originale!!! SOCIETY *** Keine Raubkopien ***

Hallo C-64 Freaks! Biete C-64 Softw. wie z. B. Giana Sisters, Street Gang in 80 Days around the world! Und sonst noch 2 SFD 1001 Floppys (Speedos) ab 310,- DM. Tel. 02403/52143 ab 19 Uhr

Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch freches Sience-Fiction Adventure, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 DM, beide 59,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Verk. für Atari ST zu je 40,- DM: Obliterator, Wizball, Pandora, Ranarama, Academy, Fred Feuerstein, StarPainter, Starfile usw. Tel. 08271/6796 Klaus

Amiga * Biete Software schnell und billig. Schreibt an Christian Ell, Schauenburgerstr. 3, 7602 Oberkirch 3. Frankierter Rückumschlag für Liste!

Verk. ZX-Spectrum-Software-Paket!!! 29 Games (z. B. Ballblazer, Bruce Lee, etc.) f. zusammen nur 50,- DM!!!!! (+ Porto) Schreibt an: M. Onken, Gleichweg 23a, 8000 München 50!!!

Verk. C-64 Disk zu je 25,- DM: Arkanoid II, Rimrunner, Troll Knightmare, Gremlin Sampler, Computer Classics, Bubble Bobble, Zig-Zag, Red Led, Clever & Smart, Traz Tel. 08271/6796 Klaus

***** Achtung!!! PD für Atari ST ***** Games, Utilities, Mal- und Soundprogramme - alles irre günstig. Liste anfordern bei Thomas Helfers, Portslagerstr. 30, 2905 Edewecht Tel. 04405/6809

******* Amiga - Software ******* + Peripherie Michael Saringer, Sappl 7, A-9872 Millstatt

Verk. für Amiga je 40,- DM: Pink Panther, Vampire's Empire, Bubble Bobble, Wizball, Strike Force, Harrier, Reisende im Wind, Galden Path, Obliterator, Terromex Tel. 08271/6796 Klaus

Verk. für C-64 Cass.: 10 Samurai Warrior, Gothik, Magnetron, Hercules, Palland, Druid II, Defektor, Alternative, World Games, Flyina Shark, Mask, The Tube, Mean City Tel. 08271/6796 Klaus

Verkaufe allerneueste C-64 Soft! Ruft an bei mir: 04151/6466 1 Disk = 20 DM, 2-3 Tage alt! 100% Disks back! Don't fear gag!

Biete Original C-64 Games (Tape): Wizball, Giana Sisters, Bubble Bobble, Big Deal, Leviathan, Short Circuit usw. Liste (80 Pf. Rückporto) bei: Michael Biemann, Berger Str. 8, 4554 Kettenkamp Tausche auch! Tape!

Spitzenprogramme zum Taschengeldpreis! 50 Programme (auch Steckmodule) für C-64 ab 1DM/St. Info gratis: PAW-SOFT, Wasserwerkstr. 18, 2177 Wingst Info + 25 Programme aif Disk oder Kass. 10 DM!

Amiga und C-64 Verkaufe allerneueste Software zu fairen Preisen. 100% Antwort. Schreibt an: Michael Kremp, In der Rotheck 7, ~~6682 Ottweiler~~

GRATISLISTE über Public-Domain-Software für Commodore 64/128, Amiga und Schneider/Amstard CPC anfordern bei: Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd Bitte unbedingt den Computertyp angeben!

Die größte Poke-Sammlung die es je für den C-64/128 gab, für nur 10 DM. 1600 Spiele + Programmpokes ewiges Leben beim Spielen. 10 DM an: Christian Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe folgende Originale auf Disk (C-64): Gee Bee Air R. (33,- DM), Volleyb. im. (33,- DM), Harcon (15,- DM), Magic Disc 64 (7,50 DM). Alles incl. Nachnahme. Tel.: 07721/53036 (Michael Huber)

Achtung Anfänger! Wegen Hobbyaufgabe löse ich meine Amiga-Softwaresammlung auf. Bei Interesse ruft bitte in der Zeit von 17 -18 Uhr an, danke. Tel.: 0203/730247

Verkaufe für C-64 Cass + Disk Pokes für 10 DM. Gute und neueste Games. Tel.: 04624/8867 S. Kroll

SUPERGAMES:

Das neue Versandhaus
schickt Dir ab sofort jeden Monat neu und absolut kostenlos den Katalog mit den besten Spielen für **Commodore 64** und **Amiga**, für den **Atari ST** und **Personal Computer.** Damit jetzt so richtig die Post abgehen kann, brauchen wir nur noch Deine Adresse und auf welchem Computer Du spielst.

SUPERGAMES liefert alles innerhalb von 7 Werktagen nach schriftlichem Bestelleingang. Sammelbestellung werden auch gesammelt ausgeliefert. Alles kommt mit der Post per Nachnahme direkt an die Haustüre. Pro Lieferung DM 5.90 Versandkosten. SUPERGAMES hat im neuen Katalog weit mehr als 500 Spiele zu echten Schleuderpreisen. Ab sofort solltest Du kein einziges Spiel mehr kaufen, ohne vorher einen Blick in den neuesten SUPERGAMES-Katalog zu werfen. Du glaubst uns nicht? Hier sind einige Beispiele, die Du noch heute mit einer Postkarte bestellen kannst:

Skyfox II beherrscht Du auf C64-Disk für ganze DM 37,90. Gewagte Flug-Manöver mit **Interceptor** erlebst Du auf dem AMIGA für 62,90. **Fire & Forget** ist der neue ST-Action-Hit für DM 59,90. **World Tour Golf** macht Dich für DM 62,90 auf dem PC zum neuen Champion.
Starke Sachen, was? Von uns aus kann es jetzt losgehen - wir warten nur noch auf Post von Dir!

SUPERGAMES: Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

TELESPIELE FÜR ABENTEURER UND SPORTLER
MIT SUPERSOUND · SPITZENGRAFIK · IN TURBOTEMPO



NEUHEITEN - SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT nur 280,- DM
RAD RACER (3D) 80,- DM
SUPER MARIO nur 60,- DM
TENNIS nur 60,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER 60,- DM

ADVENTURE OF LINK 85,- DM
ICEHOCKEY 60,- DM
R.C.PRO AM RACING 69,- DM

SPORT-PAKET
(TENNIS, GOLF, SOCCER, UND VOLLEYBALL) **225,- DM**
ABENTEUER-PAKET
(METROID, KID ICARUS, LEGEND OF ZELDA) **230,- DM**
OLDIE-PAKET
(DONKEY-KONG, DONKEY-KONG JUN., D.K. 3) **165,- DM**

- AUCH ALLE WEITEREN SPIELE LIEFERBAR
- PRÄMIEN FÜR DIE WERBUNG NEUER KUNDEN
- AB DEZ. 88 u.a. SUPER MARIO II KÄUFLICH

GRATIS · INFO · GRATIS · PROSPEKT · GRATIS

NAME ....

STRASSE ....

ORT ....

RUDOLF-LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR.4 · 8200 ROSENHEIM · TEL.: 0 80 31/1 36 92

C-64: DFB-POKAL Ein Spiel (Basic) um Fußball und Geldwetten; 8 DM incl. Disk, Porto und Verpackung (bei Zahlung per Nachnahme 11 DM). Peter Keim, Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30 Tel.: 0221/520765

Schneider CPC !!! Originalgames Disk + Cass. bei: Frank Koschanin, Hugo-Jubkers-Str. 12, 8500 Nürnberg 10 P.S. Tausche Anleitungen!!!

Public-Domain-Sammlung abzugeben. Pro Disk 3 DM. Anfragen an: M. Moosallai, Growerlandstr. 9/259 3400 Göttingen

Demo-, Intro- und Lettermaker! C-64! Dutzendweise vom Allerneuesten und Besten auf 4 Diskseiten (alles Public-Domain) für nur 20 DM. Christian Burk, Habichtsfang 24, 3590 Bad Wildungen

Verkaufe Topgames zu Toppreisen! Z.B. Wintergames 2 nur 15 DM usw. Schickt Wunschlisten an: Toni Straci, Stichweg 108, CH-8246 Langwiesen

C.-64 Top-Games superbillig! Western-Games, Giana Sisters, Bad Cat, Power at sea, BMX Kids, Train. Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei: K. Happel, Bahnstr. 5, 6505 Nierstein 2

Verkaufe Originale für C-64. Disk: Hacker 2, Gauntlet, Infiltrator, Yaks Progress, Sprite Mach. je 15 DM. Cassette: Lit. Comp. People, Shogun, Labyrinth, Ping Pong je 10 DM. Tel.: 07127/33477

Biete Software für AMIGA * C-64 (kein Tausch!). Tel.: 02938/1569

Verkaufe selbstgeschriebene Spiele und Anwenderprogramme für CPC. Info kostenlos bei: M. Pahmeyer, Bergstr. 10, 1000 Berlin 41 oder von 20-22 Uhr außer Samstag unter Tel.: 030/7928560 ruhig ein wenig klingeln lassen.

DREAM-Girls - pikantes Adventure, gewagte Bilder, deutsch, C-64, 29,95 DM + NN, Dirty-Western - Bildcomic 24,95 DM + NN, Hot-Girls 19,95 DM + NN. T. Harms, Lindenmannallee 19, 3000 Hannover 1

Guude! * Original Disks * Biblo (XL 15 DM), Emerald Mine (Amiage 20 DM), Spielkons. unimex (+2Joy + 2 Kass. 35 DM9. Höchstgebot wird genommen. Porto inkl. Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

C-64 *** C-64 ***** C-64** Wir verkaufen die absolut neueste C-64er Soft! Schreibt an: Christian Harzer, Koppelweg 144, 2161 Hammah, Tel.: 04142/8252

"Rhesus negativ" - deutsches Grafik-Adventure Sharewareprogramm direkt vom Autor (nur C-64 Disk) für 20 DM Vorkasse oder NN bei: A. König, Cottbuser Str. 2, 3180 Wolfsburg 1

Verkaufe wegen Systemwechsel meine 64er Disks. Liste auf Disk gegen 2 DM Porto. Greetings to all my contacts. See you on Amiga. M. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258 3400 Göttingen

Wer schreibt das "DEHOCA-Spiel"? System egal, dem Sieger winkt ein PS-AT mit 40MB und NEC-P6 col. Alle Mitglieder spielberechtigt! Info: Postf. 1430, 3062 Bückburg

Soundtracker (VB) mache Songs gegen Source-Codes! (K-Seka)! Eigene PD! Disk (10 Songs) 15 DM. Chris Korte, Holteiweg 44, 7000 Stuttgart 80 Bin Gewinner in Amiga 6/88 S. 109

Ich verkaufe neueste C-64 (Disk) Games. /Traz, Train...) info gegen 80Pf. Rückporto bei: Holger Brandt, Schönkampstr. 9, 2400 Lübeck (100% Antwort)

Verkaufe Dateiprogramm für Alles! Natürlich mit Ausdruck. Nur 10 DM (incl. Porto), Anruf genügt. Tel.: 0201/743432, Peter Richter, Virchowstr. 1, 4300 Essen 1

Verkaufe Public Domain Software für Atari ST. Liste gegen 80 P. in Briefmarken bei: Denis Kadell, Holtenauerstr. 12, 2340 Kappeln

New stuuf? Verkaufe neue Software (Games, Intromaker, Utilities...) auf wunsch auch ältere Programme! Infodisk gegen DM 10 bei: Michael Kramer, Postfach 49 13, 4600 Dortmund 30

Mathistar Soft Packet 1 ist da! (C-64) Selbstprogramm, Spiel + Anleitung auf hochwertiger 2D Disk. 10 DM Scheck oder bar an: Hagen Diepolder, Rampenstr. 46, 4040 Neuss 22

C-64 habe neueste Software C-64 Biete Rimrunner, Sindbad, Bards Tale III, Winter Oly. 88. Liste gegen Rückporto bei: Ingo Döhring, Marschweg 21, 2167 Himmelspforten

---DEHOCA-Bundeswettbewerb--- Wer schreibt das beste Arcadegame? Einsenden an DEHOCA-Zentrale bis zum 30. 4. 1989, die besten Games werden profess. vertrieben.

Suche Software

Atari XL!!! Suche akt. gebr. Original-Software (C/D). Bitte 25% NP!! Michael Wagner, Am Hambkebach 4, 4970 Bad Oeynhausen Suche auch def. 1050!!

Suche Text-Adventures, Deutsch u. Englisch mit Grafik. Nur gute Games. Bitte anrufen unter Tel. 07432/12546

***** C-64 *** C-128 *** C-64 ***** Neue Super-Shoot-Em-Up-Games gesucht!!! Wie 'Cybernoid, Exolon, Game Over ... usw. Schreibt an: Thomas Bücker, Seidelbastweg 2, 4505 Bad Iburg oder ruft einfach an: Tel. 05403/4903

Suche Top-Games für Intelevisionsystem. z. B. Basketball. Biete jeden Preis. Bitte nach 18 Uhr anrufen Tel. 05346/1662 Meldet Euch!!!

Suche neue und alte Soft *** Auf Disk für C-64. Schickt Eure Listen an: T. Hollweck, Goldgrubenweg 26, 8717 Mainbernheim *** Auch Tauschmöglichkeit!!!

A T A R I S T Ich suche Spiele aller Art für den Atari ST (zahle gut!). Angebote an: Heiko Schorr, Im Heges 13, 7441 Neckartailfingen

Suche neuste Software für den C-64, C-128 - nur Disks. Schickt Eure Listen an: D. Gundlach, Tannenstr. 13, 3500 Kassel Preis angeben!!!

Suche Spiele für C-64 (Disk) z. B. Wintergames, Vermeer, Combat School, Pirates, Street Surfer. Wer die Spiele billig abgibt bitte an: Peter Lonsing, Letterstr. 46, 4420 Coesfeld

Suche auf C-64 folgende Originale (auf Disk): Maniac Mansion, Rimrunner, To be on Top. Angebote an Marko Bauer, Furtbergstr. 5, 7143 Vaihingen/Enz-8 oder ab 18.00 Uhr unter 07042/77598

Bin Atari ST User und suche neueste Software: Bobo/Pink Panther usw., kann auch andere gute Software sein. Bitte schickt mir Eure Listen. Roman Foral, Zöchbauerstr. 2/2/59, 1160 Wien

Hey C-64 Freaks!! Suche neueste Software! Bitte Liste an: Christoph Renz, Kronbichl 6, 8491 Blaibach Ich warte auf Eure Antwort! Danke! Tel.: 09941/8566 ***

Suche für C-64 Wasteland (mögl. mit Anleitung) und The Tree Stooges. Angebote an: C. Adler, Bahnhofstr. 8, 8882 Lauingen/Donau

***** Atari ST *** Atari ST ***** Suche dringend gute Musikdemos auf dem ST. Tausche neue Software dagegen. Meldet Euch bitte schnell unter 04106/66052 (ab 18 Uhr, Olli)

Kaufe auf C-64 Disk alles was gut ist. Suche sehr dringend: City Def., Reversi, Snooker, Volyball Simul., (Flip-Flop). Dieter Germer, Wilhelmstr. 30 - 34, 3300 Braunschweig

Suche Software für C-64 (Disk) Liste an: Kai Heger, Holzheimerstr. 19, 6308 Butzbach Tel. 06033/63422

***** Amiga *** Amiga *** Amiga ***** Suche gute Intromaker! Gute Belohnung! Ruft an: 0251/785204! Fragt nach Jan! Verkaufe Sega Spiel Rocky!

Suche Software (C-64/Disk) z. B. Footb. Man 2, Blueberry, Winter Oly. 88, Asterix im Morgenl., Last Ninja 2 und Adventures. G. Apelmann, Bitscher Str. 2, 6661 Hornbach

Als Amiga-Freak in den DEHOCA. Jetzt gibt es bundesweit die Amigasparte mit speziellen Interessen, Public Domain, Tips und Kontakten. P. 1430, 3062 Bückeburg

Suche für meinen PC 1512 Spiele! Angebotslisten mit Preisen bitte an Jürgen Meyer, Tannenstr. 1, 8501 Grosschwarzenlohe

Suche für den Amiga und IBM Spiele und Anleitungen. Suche auch Seven Citys of Gold für den Amiga 500 (da es normalerweise nur auf dem 1000er läuft) oder den 64er! Michael Behr, Bahnhofstr. 2, 8819 Schopfloch

Suche für C-64: Adventure Construction Set! Nur Original mit Anleitung. Es eilt! Manu Saba, Bindingstr. 56, 4980 Bünde, Tel. 05223/4784

- 64 - 64 - 64 - Suche neuste Software für meinen Compi! (billig) T. Golm, Illigstr. 25a, 1000 Berlin 49

An alle Computerclubs. Ihr sucht noch Mitglieder? Wir suchen EUCH und wollen EUCH unterstützen als Ortsgruppe des DEHOCA!!! Auch Einzelmitgliedschaften möglich. Info: postf. 1430, 3062 Bückeburg

Suche Spiele und Anwender Software für Amiga. Nur Originale!!! Angebote bitte schriftlich an Klaus Peter Möller, Schwabenstr. 90, 8952 Marktoberdorf
Suche alte ASM

Suche Software für C-64 (Disk) Liste mit Preisangabe an: Karsten Heins, Kaerrnerstr. 12, 3103 Bergen 1

Suche alle Ultima's. Dungeon Master, Roadrunner und Explora für den AMIGA. Wenn möglich mit Anleitung. Auch einzeln. Tel. 06803/2429 (Markus)

Suche Software und Programmierhandbücher für VC-20. Klemens Mairer, Lindauerstr. 104, A-6912 Hoerbranz, Tel. 05573/4083

Suche für SX 64 Handbook, Farbmonitor, Textverarbeitung für C-64, Hardware für SX 64, Farbdrucker, Mouse, sowie Originalsoftware 02162/80552 Labus, 4060 Viersen 12, Hochstr. 94 S. AMIGA - zahle gut (auch defekt) 02162/80552 - 22 Uhr Christian

Suche Software für ZX-81. Schröck, Postfach 10 11 10, 8580 Bayreuth

Suche orig. Questron II, Ultima V (beide nur mit Anleitung) C-64 Disk. Auch ähnliche Adventures willkommen. Preis VHB. Schreibt schnell an: A. Kaufmann, Burte Str. 66, 7853 Steinen

Suche guten Softwarelieferanten, der mir sämtliche Neuheiten auf dem Amiga zukommen lassen kann -gute Bezahlung. Suche das Spiel Afterburner - Angebote an 08334/1513 (abends) Ciao

Suche für meine Floppy (C-64) Topgames, aber auch ältere. Listen und Preise nach: David Baltuttis, Heerstr. 5, 5142 Ratheim. Nur bei Telefonangabe Antwort (sonst zuviel Porto!)!

Suche das Spiel Footballmanager II. Zahle DM 5,- (nur Disk). Melden bei: Christian Schwinning, Eulenweg 6, 4242 Rees 1, Tel. 02851/1821

Du brauchst schnell Geld? Dann investiere nur 20,- DM und Du verdienst garantiert schnell viel Geld! Du erhälst riesige Erfolgsbroschüre!! An: A-INC, Postf. 05 54 64, 4600 Dortmund 50

IBM-PC-Spiele auf 3,5" Disk. f. MDA/CGA-Graf.karte. Auch Basic u. Anwendungen bitte anbieten. Tausch gegen ST-Soft wenn möglich. W. Egemann, Neue Str. 27, 3353 Bad Gandersheim, Tel. 05382/76165 o. 3367

Suche Intro-Maker und Spiele. Habe die neusten Spiele-Bionic Comando usw. Ruft an: 0661/22605 (David) oder schickt Eure Listen an: David Ruiz, Am Angel 3, 6400 Fulda -100% C-64!

Suchen Software (W. Edition, usw.) 06321/5191, 51390, 59224 ab 14 Uhr. C-64!

Kontakte

C-64 * Fantasy * Fantasy * C-64Fantasy-Freak mit sämtlichen Rollenspielen sucht Gleichgesinnte. Interessenten bitte melden unter: Postfach 12 27, 4806 Werther

Amiga*Software?***Silicon**Tel.: 07761/3775! Christian Silicon Amiga

C-128 ** Schweiz C-64Haben Top-Software Gussi: 052-36-10-68 Lollo: 052-36-16-93

Egal, ob Anfänger, oder Profi der Spectrum Profi Club ist für alle Specccy-User interessant. Kostenlos Info mit 2 Ausgaben unseres Clubheftes: SPC, Waldstr. 70, 5200 Siegburg

Are there out in the universe any SINCLAIRIANS left? Suche Kontakt zu Spectrum 48K, Beta-Disk und QL-Usern Olaf Wilke, Harbigstr. 49,7030 Böblingen

Biete an: Neuste AMIGA- u. C-64-Software! Immer das Neuste dank bester Kontakte. Schreibt an: Postfach 01 13 93, 5090 Leverkusen 1

Atari 8-Bit User! Noch nicht im Atari Bit Byter user Club? Magazin-Disketten, PD-Bibliothek, Bauplan-Service. pp. Info gegen Rückporto bei ABBUC, Wieschenbeck 45, 4352 Herten

C-128 ** Schweiz C-64Haben Top-Software Gussi: 052-36-10-68 Lollo: 052-36-16-93

***** C-64 FANTASY C-64 *****SUCHE Fantasy-Freaks * Habe sämtliche Fantasy-Rollenspiele * Interessenten bitte melden unter: Postfach 12 27, 4806 Werther

Computer-Club Frauenfeld, der Club der jeden Computerfreak. Write to:CCF, Postfach 8, 8586 Andwil (Schweiz) or call: 072/482244 for Infos. Suche auch Soft!!!

*** SEGA ***Sega-Clubs gibt es genug, aber nur wir bieten Clubzeitung, Tips und Tricks, Gewinnspiele und vieles mehr. Kostenloses Info anfordern! T.O., Währingerstr. 24/1/241090 Wien, Österreich

Habe neueste Amiga-Soft!!!Verlangt noch heute Liste bei: Martin Martin, Im Reckholder 10, A-6751 Braz

C-128 ** Schweiz C-64Haben Top-Software GUSSI: 052-36-10-68 Lollo: 052-36-16-93

*** C-64 + C-128 *** Wir suchen Kontakte zu anderen Usern. Schreibt doch mal anThomas Schygulla,Schwimmschulstr. 367, (C-64) oder anMarkus Till,Sauerfelder Str. 399, (C-128)A-5580 Tamsweg

Suche Kontakte zu C-64/Amiga 500 Usern im Raum Ravensburg. Frank Meyer, Rechenwiesenstr. 2, 7980 Ravensburg. Bin noch Anfänger!

Mailbox-Freaks Suche Mailboxen! Marc Backhaus, Laakbaum 15, 5608 Radevormwald, Tel. 02195/8855 Fragt nach Marc!!!

Suchen weiterhin Mitglieder für unseren CPC-Computerclub "Butch Hard Guy". Info gegen Rückporto anfordern bei: BHG, Postfach 30, 8115 Ohlstadt.* It's a great Club *

Suche Kontakt zu MS DOS Usern zwecks Spieletausch u. a. Schickt Listen an Hartmut Buelow, Teschensudberg 41b, 5600 Wuppertal 12.

Suche Kontakte zu Amiga-Usern im In- und Ausland (A-500). Hannes Dorn, Hauptstr. 28A-3375 Krommnussbaum - Austria

Brandaktuelle Topsoftware!!!Postfach 38,A-8784 Trieben, Austria!!! Habe immer das Neueste am C-64 u. Amiga!!!

Suche Tauschpartner für den C-64. Habe über 500 neue Games. Schickt Eure Liste an-Sascha Schmidt, Riedstr. 22, 6140 Bensheim 1

Kaufe, tausche u. verkaufe C-64 Topgames. Ich suche: N. Mansells GP, G. Lineker Soccer, Card Sharks, Battle Valley. Listen und Disks an Karl Haidl, Schnödhofweg 21, 8859 Burgheim

Wer will außer vor dem Computer und spielen auch noch etwas anderes machen??? Programieren z. B.!!! Ich biete allen Schneider-Besitzern die Möglichkeit Erfahrungen zu sammeln!!! Wer Interesse hat sollte sich an-Stefan Spindler, Hagstolz 14, 7141 Oberstenfeldwenden. Fern- und Nahkurse möglich!!!

***!*!*! Ist denn im Raum** Ludwigsburg **tote** Hose!!! --- Ich hoffe nicht, deshalb schreibt wenn Ihr Kontakte sucht an: Stefan Spindler, Hagstolz 14, 7141 Oberstenfeld-- Bye - Bye -!!!

Bin Anfänger auf dem Gebiet Masch.-Sprache (Amiga). Gleichgesinnte und Pros gesucht zum Austausch ver. Seka Routinen. A. Strom, Ahornweg 19, 6110 Dieburg Wenns geht: Routinen dokumentiert!

AMIGA - Schreibe in Assembler Intros, Demos, Musik Tel. 030-6122316 (Andy)

Österreich: Atari ST, Amiga, Atari XL. Echt leiwande Software: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien, Tel. 0222/8464084 Atari * Amiga * Atari * Amiga * Atari *

Egal ob Anfänger oder Profi, der Spectrum Profi Club ist für alle Spectrum-User interessant. Kostenl. info mit 2 Ausgaben unseres Clubheftes: SPC, Waldstr. 79, 5200 Siegburg

NEW - NEW - NEW Mailbox - Hohentwiel 8, 1, N + Mo - Fr. 19 - 7 + Fr. - Mo 14 - 7 Uhr 07731-67108 Frei Box - sehen und mitmachen - Hilfe ist erwünscht ---

Wollt Ihr Software? Neu und Geil?Tel. 04921/20672 (19 - 20 Uhr) Nur nach Paulo fragen! Beeilt Euch! Amiga 500 *** Amiga

Der DEHOCA, Deutschlands größte, schönste und vielseigste Usergroup. Jeder hilft jedem, in der Gemeinschaft liegt die Stärke!!! Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

******* The Mad Brains ******* For hot stuff and Intros contact us!!! The Mad Brains!! Write at: Mike Hut, 13 rue Principale, 9459 Longsdorf, Luxemburg!!! Bye! Only: C-64!!!

Bieten preisgünstig C-64 stuff. Immer hottest stuff vorhanden! Call: 09643/634 (Wolfgang) 10 Disks 5,- DM 10 Disks 5,- DM

Der Schutzbrief für Computer ist da! Teileersatz und Reparatur im neuen Leistungsheft des DEHOCA, Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

We want you Demomaker mit Sounds, char, sprites... und 15 super Intromaker (C-64) Alles für nur 10,- DM + 80 Pf. Rückporto. P.O. Box: 9154, 4600 Dortmund 30.

Biete New AMIGA Soft sicher, zuverlässig, günstig. Dauer- und Großabnehmer begünstigt.AUSTRIA 02231/2850, Fr. 19h bis So. 21h durchgehend. Auch während "Schlafstunden".

AMIGA AUSTRIA! Suche C-Assembleranfänger Wien, Umgebung. Gleichgesinnte u. DFÜ-Freaks melden! Dolmetscher gesucht! Schreibt an: Darth Vader, Ottakringer Str. 105, A-1160 Wien. Oder ruft an: 0043/02231/2850

Get ready, Sega-Freaks!!!Wer Module verkauft, tauscht oder kauft, meldet sich bei: S. Meyer, Hauptstr. 72, 3400 Göttingen

Hey Sega-Freaks! Habt Ihr nicht Lust in unserem Club mitzuwirken? Info bei: Mark Hollenbach, 3400 Göttingen, Am Junkernhof 26

Wir haben wirklich immer die neueste C-64- und Amiga-Software. Über 200 Anleitungen für beide Computer vorhanden. 100% Antwort. Schreibt an Postfach 51, A-1162 Wien

Suche neue Amiga-Kontakte!Ruf doch mal an: 04489/5979 Habe z. B. Sodan usw. Ich beantworte jeden Anruf!

Spectrum 128/48K ... Suche Spectrum-User speziell mit Disciple Controler. Aber auch ohne! Jan Löhndorf, Kätnerskamp 33, 2302 Flintbek, Tel. 04347/1488

Armer Loser sucht neue Kontakte!! Bitte ruft mich an:0981/94916 und fragt nach Didi!! Späteres Kennenlernen ganz und gar nicht ausgeschlossen!!! C-U. Soon

Der Computerclub Hildesheim sucht noch Mitglieder. Besonderer Service ist eine Clubzeitschrift auf Datenträger vollgepackt bis obenhin. CCH, Rüdiger Weise, Lüneburger Str. 5, 3200 Hildesheim

Der Schutzbrief für Computer ist da! Teileersatz und Reparatur im neuen Leistungsheft des DEHOCA, Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

Suche gute C-64 Kontakte in der BRD zwecks Informations- und Programm- und Demo-Austausch! J: Klädtke, Bahnhofstr. 8, 7473 Straßberg 1 Habe immer neue Software, wie Traget R. (30.4)!

Der Schutzbrief für Computer ist da! Teileersatz und Reparatur im neuen Leistungsheft des DEHOCA! Mit 50 Wertcoupons zum Abreißen. Info: Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Der DEHOCA, Deutschlands größte, schönste und vielseigste Usergroup. Jeder hilft jedem, in der Gemeinschaft liegt die Stärke!!! Info: Postf. 1430, 3062 Bückeburg

******* The Mad Brains ******* For hot stuff and Intros contact us!!! The Mad Brains!! Write at: Mike Hut, 13 rue Principale, 9459 Longsdorf, Luxemburg!!! Bye! Only: C-64!!!

Bieten preisgünstig C-64 stuff. Immer hottest stuff vorhanden! Call: 09643/634 (Wolfgang) 10 Disks 5,- DM 10 Disks 5,- DM

Im Spectrum Profi Club fühlen sich alle Spectrum-User wohl. Für nur 20,-DM im Jahr gibt es 12 Clubhefte "Rainbow User". Kostenl. Info mit 2 R.U.: SPE, Waldstr. 70, 5200 Siegburg

Wer hat neue Software für C-64 auf Tauschbasis. Jeder Brief wird 100% beantwortet. Disk gegen Disk. Habe auch gutes Tauschmaterial. Schreibt: Ingo Kittmüller, Pastorenweg 76, 2800 Bremen 21

The A-Team International sucht neue Contacts on C-64 & Amiga!! Neuste Software & Public-Domain!! Write: A-Team, Frankgasse 1, 3133 Traismauer, Austria

Atari ST-Freak sucht im Großraum Nürnberg Ansprechpartner zwecks Erfahrungsaustausch. Write to: M. Lederle, Hesselbergring 18, 8500 Nürnberg 60 ATARI forever!

Wer will meine Arbeit Diskjockey abnehmen? Wien u. Umgebung, dringendst! Gleichgesinnte C- oder Assembleranfänger meldet Euch! Suche Dolmetsch! fürs Tel. nur innerhalb Europas. Call Darth Fader nur Fr. 19h bis So. 20h durchgehend online 0043/02231/2850.

Suche neue Kontakte! Habe neue und alte Prg. (nur Disk) ca. 3900 Prg. Keine Anfänger. Suche Anleitungen aller Art. Contact: Sergent Am Rothenberg 25, 5900 Siegen 100%!!!

Ich möchte mit Euer Schreiber-Crew oder einem einzelnen Spielschreiber Kontakt aufnehmen. Ruft an! Tel. 0203/491171

Verschiedenes

Nice Price: Verkaufe meine ASM-Sammlung ab Heft 7/86! 21 Hefte und 2 Sonderhefte für einen Spottpreis von 70 Mark! Mark Wilcke, Uhlandstr. 12, 7300 Esslingen oder unter 0711/383879

xxx CBS x Nintendo xxx Suche für CBS und Nintendo Console, Spielmodule und Cassetten. Angebote bitte an: Gerhard Kruse, Protthöchte 6, 2963 Moorhusen

Softwarebesteller von Lars Broet, Rudolf Saab und Horst Renner bitte melden, die noch keine Software erhalten haben! Axel F., Am Spreenland 6, 4923 Extertal"

~~**Hilfe!** Suche deutsche Anleitung für Elite~~ (Original oder Kopie) Zahle gut! Tel. 05083/338

AMIGA Faszination - Das Magazin für den User auf Diskette. Mit Anzeigenmarkt, Softwaretests und Aktuellem. Jeder kann mitmachen. Leerdisk und DM 2,- an: AMIGA Faszination, Postfach 17 02, 4690 Herne 1

Suche Info's und Adressen zu Postspielen. Suche Kaiser, Street Machine, President, Scrupies, Piraten, Tobruk, Defender ... auf CPC: Thomas Haslinger, Schlußweg 28, 8175 Greiling D A N K E !!!

Suche - ASM - 1986, 6, 8, 10, 11, 12 1987 1, 2, 3, 4 - 1988 -2! Angebote an: Walter Gabriel, A-3422 Greifenstein Internat - Österreich

Verkaufe ASM 10/87 - 3/88, 5/88, 7/88 für 30,- DM. Biete auch 2. + 3. Spielesonderheft, sowie ST-Magazin Sonderhefte (M + T Verlag) für je 8,- DM an. Tel.: 0511/697532

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen. Z. B. Cli-Mate, Aegis Sonix, Seka Ass., DPaint II, Pagesetter Diskwik, Videoscape 3D u.v.m.! 60-Pf.-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Welcome an der Pforte der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 07361/43640, 08234/8809 oder 07261/13708; Par.: 300,8N1

Zeitschr. zu verk.: ASM-Amiga-Kikst. -68000'er, Computerkurs (36 Hefte) -HC - usw. Suche Original Anwendersoftware (GADm Lernpr. Haushalt) f. Atari-Mega-ST Tel. 02941/8796 ab 18 Uhr

Hello here is T P! Greetings to: HTL, TGS, TCS, FTL, TEB, IRATA, Sharks, Bamiga, Triad, Red Sector, 1001 Crew, Tristar, K.G.B., Dagobert, Unit A, Axxees, Movers, Wod, and all my other contact's.

Wer kann mir Hilfestellung in dem Adventure "Hellowoon" geben? Bin für jeden Tip dankbar! Schreibt an: Alexander Page, Kaicherstr. 6, 6361 Niddatal 2

Suche Zzap 64 issue 40 (August 88) & 1541! Mache Grafiken für Spiele! Ralf Kotthoff, Seb.-Kneipp-Str. 28, 2210 Itzehoe Keine Demo-Grafiken!!!

S u c h e: Kompoktors, Demo- u. Intromaker, Eproms (gebrannt), Eprombrenner, Module aller Art, Kontakte. Disks oder Liste an S. Hauck, Gartenstr. 6, 6969 Höpfingen. 100% Antwort! Disk 100% zurück!!!

Ich verkaufe alle ASM Hefte ab erster Ausgabe! Für 3,- DM Stck. oder Höchstgebot auch 64er und HC! Schreibt an Oliver Dornemann, Im Druseltal 134a, 3500 Kassel. Bitte Porto beilegen!

Suche, Kaufe, Tausche Anleitungen aller Art!! Schreibt an: B.O.L., Postfach 10 29 23, 6900 Heidelberg 1 Antworte 100%

Suche deutsche Anleitungen für C-64 z. B. Pirates, Jet 20, Geld spielt fast keine Rolle!!! Angebote an: Uwe Pumpa, Hirzerweg 68, 1000 Berlin 42

Suche Pläne, Anleitungen und Handbücher für: Guild of Thieves, Nibelungen, Die Erbschaft und The Bard's Tale. Bezahle gut. Angebote an: J. Kloubert, Schroufstr. 58a, 5100 Aachen

Bard's Tale III Komplettlösung mit sämtlichen Karten in Deutsch! Für nur DM 15,- bei: Axel Dreyling, Neusser Wall 50, 5000 Köln 1, Tel. 0221/721359

KEIN BOCK, KEINE ZEIT, KEIN GELD 100 Postkarten zu schreiben? Wir leiten Eure Adresse an alle Firmen und Kleinanzeiger weiter, die in diesem Heft kostenloses INFO-Material anbieten. Portobeteiligung: 5,- DM in Briefmarken Kennziffer: ASM 10 Computertyp angeben!! Annahmeschluß 30. Oktober INFO-SERVICE MÜLLER-RUPPERT Emil-Stetter-Str. 2, 6967 Buchen

***** MERCEDES 200 D ***** Bj 78, 90000 km, 8fach bereift, TÜV bis 4/90, scheckheftgepflegt, Farbe pastellgrau, Servolenkung, Schiebedach u.v.a. Bestzustand! Tel. 0711/547930

POSTSPIEL: BIG BOSS Als Tante Emma anfangen und als Besitzer der größten Warenhauskette in den Ruhestand gehen. Info: Sascha Schoor, Niersteinarstr. 12, 7000 Stuttgart

Verkaufe folgende Zeitschriften: ASM ab Nr. 4/86 sowie Spezial Nr. 1. Happy Computer ab Nr. 5/86. 64'er ab Nr. 2/86. Run ab Nr. 1/87. Powerplay ab Nr. 1. Tel. 07584/2684

Auch 1988 wieder auf 35 Messen! Spielwettbewerbe auf Hot-Labels namhafter Softwarehäuser. Starke Gewinne, z.B. von Commodore und Atari - Das ist der DEHOCA, Info: Postf. 1430, 3062 Bückburg

Deutsche AMIGA-Anleitungen z. B.: DPaint 2, Aegis Sonix, Pagesetter, Leaderboard, Shanghai, Interceptor ... Gopf-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Angebote bitte an: U. Haack, Landgrafenstr. 25, 5210 Troisdorf ASM 3 bis 7/86 und 2/87 Backgammon und Strategiespiele für C-64 gesucht!

Habe Pokes, Auflösungen und Anleitungen von den neusten bis zu den ältesten Games. (C-64) Liste gegen 80 Pf. bei: Marcus Kielmann, Abendröte 6, 6800 Mannheim 31

Superbroschüre: Alle Tips zum schnellen und leichtverdienten Geld!!! Erfolgsgarantie! Deine Chance!!! Nur lächerlichen 20-DM-Schein (VK) an: A. INC, Postfach 05 54 64, 4600 Dortmund 50

Computerzeitschriften zu verkaufen! Computer & Video Games, Happy Comp., C-64'er, Bump Set Spike (Cass.) 5,- DM. Liste bei M. Bettenbühl, Wiesbadener Str. 73, 6239 Eppstein 3

Deutsche AMIGA-Anleitungen wie z. B.: Seka-Ass., Videoscape Cli-Mate, Westerngames, Gopf-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Tausche

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Habe z. B. Mini Putt, Out Run, Giana Sisters, usw. Suche u. a. Maniac Mansion, Terramex, Hellowoon, Guild of Thieves u. v. m.!! Tel. 05922/1498 fragt nach Jan!!!

AMIGA AMIGA SCHWEIZ AMIGA AMIGA Tausche u. verkaufe neuste Amiga-Software. Call: 0041/072/725737 AMIGA AMIGA SCHWEIZ AMIGA AMIGA *** S.S.C.

Suche Tauschpartner für Atari ST Nur neuste Software (SF354)! Listen an: Marcus Kamp, Hans-Tönjes-Ring 28, 2120 Lüneburg

Suche Tauschpartner für Atari ST. Schickt Eure Listen an: Thomas Lapp, Wellingsbütteler Landstr. 41, 2000 Hamburg 63. 100%ig Antwort!!!

Suche Tauschpartner (C-64) Disk. Wir haben:Cyberonit, J.O., Traz usw. Tel. 02562-25277

Suchen Tauschpartner für C-64, Amiga und ST!! Schickt Liste oder Diks an A.W.L., Postfach 11 45, 6962 Adelsheim! Haben hot stuff!!! 100% Antwort!!!

Tausche und verkaufe PD-Software und Originalsoftware für den C-64 (nur Disk). Liste gegen Rückporto bei Carsten Blättrich, Rischberg 10, 3101 Jarnsen (Große Auswahl!!) PS: Suche Kennedy App. Airport auf Disk für C-64!!! - Nur Originale -

AMIGA: Suche, tausche, verkaufe new stuff!! Schreibt an: Postfach 01 62 68, 7830 Emmendingen (3,25 and 5,25 Disks!! Eilt)

Gahhh! Der Atari 800 XL lebt noch! Suche Tauschpartner auf Diskette!! Habe selbst massig viele und gute Games! Florian Blencke, Grüner Weg 8, 2418 Ratzeburg!
** Die vier Ärsche

Suche Tauschpartner für Strategiespiele (64). Habe z. B. Dec. in the Desert, Colonial Conquest usw.
Call: 06221/72141.

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe z. B. Tetris, Traz, Skate or die! u. v. m. Suche FM2, zahle auch, wenn kein Tausch. Angebote an: Clemens Wunderlich, Bleicheweg 10, 7844 Neuenburg 1
100% Antwort!!!

***** Suche Tauschpartner - C-64 ***** 06461/3896 (Heiko) ab 17 Uhr EILT

Suche Tauschpartner für C-64! (Disk) Habe und suche Topgames. Sendet Disks to: H. Claussen, Haus 13, 2448 Sahrensdorf
PS: Disks 100%ig zurück with stuff

Tausche aktuelle Software. Suche Mitglieder für Club. It's hot!!! Pascal Eckler, 07259/1725 Liste anfordern bei: THC, Nibelungenstr. 129, 7524 Odenheim

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe: The Stooges, Winter Ed., Imp. Mission 2. Schreibt an: Heinrich Wehrmann, Feldstr. 7, 4992 Espelkamp, Tel. 05743/1401

Suche Tauschpartner für C-64! Neuste Games vorhanden und gesucht. Nur Disk, schreibt an: Tobias Billstein, Kernerweg 10, 7920 Heidenheim 5, Also schickt Eure Listen oder Disks!!!

Suche Tauschpartner für die neuste C-64 + Amiga Software. Schickt List o. Disks zu Dirk Flommersfeld, Gründelbach 34, 5401 St. Goar 100% Antwort.

Tausche neuste Software für C-64 (only Disk). Frank Karweger, Rosenweg 12, 4840 Rheda/Wiedenbr. 100% Antwort xxxxxxx

Tausche Software wie Winter Edition, Traz usw. Schickt Eure Listen an Marc Spörhase, Auf dem Anger 10, 3407 Diemarden Nur 64 Disk. 100% Antwort. Suche Nigel Mansell's.

Suche Tauschpartner Disk/Tape C-64. Habe neueste Soft. Listen/Disks an: M. Hey, Heerenberger Str. 97, 4240 Emmerich 1, 100% Antwort.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Topgames. Listen oder Wünsche an: Jürgen Tschirnich, Arlbergstr. 67, A-6900 Bregenz

Tausche neuste Software für den CPC! Es wird mit jedem getauscht der schreibt. Listen an: Jörg Kase, St.-Gallener-Str. 12, 2800 Bremen 44.

******* ATARI ST ******* Suche, tausche, kaufe aktuelle Topsoftware. Write to: Jérôme Krier, 50, Rue de Schoenfeld, L-8151 Bridel/ Luxemburg

Tausche über 700 Spitzengames. Nur C-64! Cass./Disk. Verkaufe auch 2 Datasetten. 1 = 25,-- DM - 2 = 40,--DM. Tauschpartner gesucht! Liste bei G. Krämer, Im Drees 6, 5142 Hückelhoven. 2,-- DM Versandkosten!!

Suche Tauschpartner *C-64* und Kontakte im Ausland - Suche neuste Games! Disk oder Liste an: Mathias Hubeny, Alpenstr. 24, 8084 Inning a. Ammersee oder an Marcus Schwarrer, Rüdigerstr. 11, 8000 München 19

Suche 100% zuverl. Tauschpartner für neuste AMIGA-Software. Lists an: Claudio Ferrera, Beuthener Str. 2, 3180 Wolfsburg 1 Antwort 100% oder Tel. 05361/774602 ab 18 - 20 Uhr

***** Suche Tauschpartner für ***** Software (aktuelle Software). Schickt Eure Listen an Lorenz Ehring, Rüstringerstr. 15, 2890 Nordenham 1

AMIGA-Software zum Tausch oder Verkauf. Habe selbst z. B.: Bubble Ghost, Sodan .. Schreibt an Postfach 2 07, 2913 Apen 2 or Call: 04489/5979 Auch Anfänger!!! Immer neues vorhanden!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 Disk. Habe Games wie Mickey Mouse, She-Fox uva. Schreibt schnell an: Dietmar Janicki, Kärntner Str. 50, A-6020 Innsbruck

***** The Power Schweiz! ***** Verkaufe, tausche und suche super AMIGA-Soft! Gesucht sind Tauschpartner! Liste verlangen bei Marco Schmold, Gotthelfstr. 31, 8172 Niederglatt oder Tel. 01/8504026 (abends)

Tausche neuste C-64-Games (Cyberoid, Winter-Edition, Meanstrike, IO+, ATF) gegegen Midi-Software aller Art (Sequenzer, Editorsoftware f. FB01, Poly 800) A. Kutter, Morgensternweg 11, 2940 Wilhelmshaven

Tauschpartner für neueste AMIGA-Soft gesucht. Habe Sarcophaser, 3 Stooges, To be on Top, usw. Call 07931/45174 (Armin) or 07931/2835 (Tobias) Auch Anfänger!!!

!! Achtung Austria Spielefreaks!! Tausche und verkaufe neueste Games auf dem C-64! Ulrich Lex, Pierlstr. 18, 9020 Klagenfurt/Austria oder Tel.: 0463/55606!

Hi C-64 Freaks!!! Suche noch Tauschpartner! Only Disk!! Top Games vorhanden! Schreibt an: Veit Wiegand, Postfach 23 63, 5820 Gevelsberg Kaufe nicht!!!

***** Hey CPC-Freak ***** Tausche *** Tausche CPC-Software. Habe Topgames (Cybernoid, Mach 3, Garfield, GeeBeeAir....) Listen und 3" Disks an: Mathias Maßböck, Oberschönauer Str. 27, 8240 Schönau a. K'see

Suche Tauschpartner für A500! Call: 02161/88059 oder 02161/895463

Suche Amiga-User zwecks Software-Tausch!! Ruft an: 0228/634106 (ab 15 Uhr) oder schreibt an:Frank Klopschinski, Baumschulallee 28, 5300 Bonn 1

C-64 * Schweiz * C-64 * Schweiz * Schreibt an: Thomas Sonderegger, Büchelstr. 6, CH-9443 Widnau oder Michael Kaufmann, Rheinstr. 54b, CH-9443 Widnau

Suchen Tauschpartner C-64 Tape/Disk. u. Schneider Tape/Disk. Haben: G. Giana, Cal. Games, Wizball usw. Suchen: Footballmanager I u. 2, Train, Barbarian 2, 20000 M. unter dem Meer, Street Gang, an Volker Hagen, Rakenerstr. 42, 4472 Haren 3 Wenn Rückporto dabei, Antwort 100%

Suche Tauschpartner für AMIGA!!! Call: 02161/88059

Wer tauscht seinen Amiga 1000 gegen meinen Amiga 500 (2 Mon. alt). Suche auch Tauschpartner! J. Philipp Tel. 02855/18582 ab 18 Uhr.

ST*ST*ST * Suche Tauschpartner für Atari ST!! Listen an: Florian Rueth, Goethestr. 9, 8595 Waldsassen, Tel.: 09632/1470 *** 1000% Antwort ***

Suche zuverlässige Tauschpartner! Habe Topgames! Suche neue, gute Spiele!!! C-64 (Disk) 100% Antwort! Jörg Kleebaur, Nachtigallenstr. 11, 7153 Weissach i.T.

Suche Tauschpartner! Habe Arkanoid 2, Card Shaks, Skate or Die, Power at Sea, Cal. Games, The Train, Tetris, Maniac Mansion! Falls Interesse: Carsten Vogt, Tel.: 02360/1588! (C-64)

Als Atari-User in den DEHOCA: Gegründet wird jetzt eine bundesweite ATARI-Sparte mit allen Kontakten, PD, DTP, MIDI, Grafik - Mach auch Du dabei aktiv mit!!! Info: Postfach 1430, 3062 Bückeburg

ST-Anfänger sucht guten Tauschpartner! Call me: 06663/328 (Sebastian) 16-19-Uhr! Habe: Footballm. 2, Oblit., Spacer., usw.!

Suche Tauschpartner für den C-64. Habe neueste Games. Suche auch Intro- und Demowriter. Ruft an: 0209/140210 (Michael) Bitte erst ab 17 Uhr.

-A.T.C suchen zuverl. Tauschpartner für C-64(D). Haben Games wie: Street Fighter, Summer Olym. '88, u.v.a. Schreibt an: Federa Martin, Pradier Saggen 17, A-6020 Innsbruck Bye!

Amiga * Amiga * Amiga * Amiga Suche Tauschpartner! Gute und neue Software vorhanden ! Liste noch heute an: Meissner Gerald, Neuweg 124, A-3131 Reichersdorf /Austria !!!

Suche Tauschpartner für C-64 !! Nur neueste Software!! Schickt Eure Disks od. Listen an: Nobert Geus, Beilngrieserstr. 73a, 8070 Ingolstadt

Tausche und kaufe Programme für Amiga 500-Originale R. Klatt, Postf. 16 03, 7432 Bad Urach

Wer will neue Top-Software* Ich tausche u. verkaufe. Habe Last Ninja, Combat School und noch mehr. Ruft mich doch an: Call. 0041/01/371/53/72 (Simon)

Suche und tausche Software für Amiga!!! Neue Spiele vorhanden!!! Listen an: Lars Rehm, Martackertenstr. 12, 7800 Freiburg

Tausche Top Games für C-64 Disk!!! Habe z.B. Last Ninja II, Summer Edition, Katakis usw. (Stand: Juli '88). Schickt Eure Listen oder Disks an: Stefan Löchle, Margaretenstr. 3, 7777 Salem 4, 100% Antwort

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe: The Train, Garfield, Strike Fleet u.v.m. Ruf an unter Tel: 06693/578 PS. Suche Anleitungen zu vielen Spielen. Zahle bis zu 5,- DM.

Suche zuverl. Tauschpartner! für C-64. Habe neuesten Software (nur Disk). Schickt Disk oder Liste an: Th. Eschen, Telgenweg 10, 4986 Rödinghausen 2

Suche Tauschpartner für C-64 only Disk. Habe immer neueste Sachen (FM2, Pink P.) Write to: Kreutzer, Roermonderstr. 135a, 5100 Aachen, 100% Antwort! Suche noch Amiga Spiele!!!!

Suche Tauschpartner/in (64/128). Spiele und Anwendung (alt + neu) Disk oder Kass. Suche auch Anleit. Heiko Schirmer, Bonnerstr. 310R, 5000 Köln 51

Suche Tauschpartner für C-64!! 100%ige Rückantowrt!! Tausche alte und neue Software! Bitte schickt Eure Listen und Disketten schnell zu meinem Briefkasten!!! Matthias Schlundt, Friedrich-Lekve-Str. 50, 3200 Hildesheim

Suche Tauschpartner für C-64. Habe immer neueste Spiele 100% Rückantwort. Mario Schröer, Dinslakener Str. 161, 4223 Voerde

= = = Hi, C-64 User = = = (only Disk) Suche Tauschpartner. Swap and buy newest and best software. Contact me Thomas Enderes, Beethovenstr. 6, 6922 Meckersheim Tel. 06226/1061!!!

Tausche Joy-Board Multi-Funktion gegen 20 Disks mit neuen Spielen. Tel. 06622/1798 Roman Schneider, Berliner Str. 20, 6440 Bebra (only C-64) E I L T !!!

Suche zuverl. Tauschpartner!!! für den C-64 (Disk). Call: 04462/5502 ab 17 Uhr verlangt nach Ingo

Hallo C-64'er Fans!!! Ich tausche und verkaufe Software vom Allerneuesten. Habe u. a. Super Star, Soccer 2, und viele andere neue Games. Call us Tel. 05253/4174 von 14-21 Uhr.

Suche Tauschpartner mit neuen Games. Habe selber neuen stuff. Call: 0203/789068 (Andre) ** C-64 **

+ Vogessoft + C-64: Tausche neusten stuff. Suche Tauschpartner. Habe die neueste Ware. Schickt Eure Games und Leerdisketten an: Oliver Voges, Wilhelm-Busch-Str. 21, 3380 Goslar 100% Antwort!!!

Suche, tausche und verkaufe Software für C-64 auf Disk. Liste an: Guido Bender, Elsterweg 7, 6620 Wehrden, Tel. 06898/25321

Hallo Freaks! Tausche neueste Soft. Habe Germen Footb. sim., Ports of call usw. Also das brandneuste Zeug. Rainer Pliester, Freitagstr. 45, 2953 Burlage - AMIGA!!

Hi AMIGA-Freaks!!! Tausche neuste AMIGA-Software! Schickt Eure Disk an: Peter Schlieker, Finkenweg 4, 4270 Dorsten 21

C-64 Hallo Computerfreaks C-64 Suchst Du Einen zuverlässigen Tauschpartner? Ich auch! Liste an: Stefan Friedl, Schulstr. 12, 6129 Lützelbach Anfänger * Groups

Suchen Tauschpartner für C-64!! Haben die neuste Software! Ruft an bei
02841/46797 (Karsten) oder
02841/44422 (Michael)!!
C-64 C-64 C-64 C-64 C-64 C-64 C-64

The Users!!!!!
suchen Tauschpartner für C-64 und Amiga. Tel. 07243/87784 (Werner) ab 16 Uhr
*** A U S T R I A ***

Hey C-64 Freaks! Neue Games wie Footballm. II, P. Panther, Dream Warrior und Pandor u.v.a. vorh. Wollt Ihr tauschen? Ruft an 07171/72861. Fragt n. Sascha. Ab 13.30 Uhr.

Tausche Software alt und neu! * Amiga * Disks und Listen an: André Wieszorek, Meiendorfer Str. 31, 2000 Hamburg 73,
Nur Amiga - Amiga 500 ***

Tausche C-64, Dataset und 6 Originale gegen Sega oder Nintendo mit mind. 2 Spielmodulen! Suche 64'er Games on Disk. Listen an Andreas Sandberger,
Eschenau 8, 4724 Neukirchen/W./OÖ.

Tausche C-64 Spiele auf Disk (Last Ninja, Sentinel, Tracker, Jagd a. Roter Oktober, Head over Heels, Dogfight). Suche Ringwars, Mercenavy, Guild of Thieves, Vermeer.
Tel. 0711/879278

!! Hey Freaks!! Suchen Tauschpartner für alte und neue Topgames! Ruft an bei:
Dirk 02572/3184 oder bei
Jürgen 02572/3372!! Nur für C-64!!

STOP! Wir tauschen Games wie Fred Feuerstein, Winter Edition, alle Street Sports u.a. (64er/Disk). Call: 06109/62702 (Rob.) möglichst von 18 -19 Uhr!

Wonderboy is searching for hot swappartners on C-64/Amiga. Call: 04531/87514 allways hot stuff! I'm searching for Intro/Demomakers too!

Suche Tauschpartner für die neuesten C-64 Games. Habe z.B. Stooges, Test Drive II, Blacklamp, Arkanoid 2, Winter Edition usw. Schickt Eure Listen an: H. Raukamp, Hölderlinstr. 4, 7120 Bietigheim-Biss. (nur C-64/Disk)
Hi to: Ralf, The Chicken

Hi Freaks!!! Fanatic Arts sucht Tauschpartner, der immer die neuesten Games hat. Call: 0203785722 (Mucki) or 0203/89068 (Legi)

Suche Tauschpartner auf allen CPC's auf 3" und 5.25" Disks. Tausche Programme aller Art. Schickt Eure Liste an: Dirk Frankenhäuser, Hansjakobweg 7, 7562 Gernsbach, 100% Antwort

---

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe Shackled, Out run. Listen an: Thorsten Hildebarndt, Finteler Weg 9, 2720 Rotenburg/ Wümme, Antwort 100%ig! Call 04261/63329

Tausche Software für C-64, habe immer neueste Software. Habe z.B. Last Ninja 2, Barbarians 2, Trojan Warrior usw. Call 02101/120421 (only Disk) nur bis 17 Uhr!!!

A C H T U N G !!! Habe neueste 64-er Games, wie z.B. Micky Mouse, Bionic-Com. usw. Bitte melden bei: Marcus Weber, Merschwiese 43, 4403 Senden, Tel.: 02597/8457

Suche Tauschpartner für den CPC 3" Disk (Tape auch möglich). Listen an: Dizness, CPC-Club, Kohlrauschstr. 19, 4450 Lingen

---

S T O P Suche Tauschpartner für C-64, nur Disk! Habe: IO, Cybernoid etc. Listen an: Jörg Hendrix, Essenerstr. 62, 4320 Hattingen 16

Das Supersportduo sucht noch Tauschpartner für den C-64. Wir haben alles außer Kriegsspiele. Schickt Eure Listen an: Christian Bolfing, Schöneggstr. 55, CH-8953 Dietikon

---

Tausche Software neue und alte Spiele. Hauptsache sie sind gut. Schickt an Ralf Pomper, Osterwaldweg 62, 3043 Schneudingen oder ruft an: 05193/1813 (nur Disk auf C-64)!

Suche Tauschpartner für C-64/128D. Habe Games wie St.-Sp.-Soccer, Test-Drive, etc. Suche Sportgames aller Art ect. Schickt Disks + Liste an: Franz-Josef Pieck, Bergstr. 2 c, 5014 Kerpen 6 oder ruft an 02275/4765

Suche Tauschpartner! Habe immer hotest stuff wie Summer Olympiad '88, Fugger u.v.a. Schreibt an: Rene Gadner, Andechsstr. 33, 6020 Ibk (Österreich) Beeilt Euch!

Write for a hot swap an Amiga and C-64 to: Renate Spitz, Franz Marcstr. 1, 8000 München 19

Hallo CPC 6128 Freunde! Suche Tauschpartner für Spiele! Liste bitte mitschicken/ anfordern! Verkaufe Spiel (neu) für 30 DM. Angela Hezig, Weedenweg 14, 2359 Kisdorf

---

Hallo Freaks! Dream-Circle sucht Tauschpartner für den C-64. Keine Anfänger! Schreibt an Dream-Circle, Postfach 12 74, 8822 Wassertrüdingen

---

Suche Tauschpartner für Atari XL/XE (nur Disk)! Liste an: Tillmann Bell, Eiserntalstr. 496, 5900 Siegen

---

Suche ehrlichen Tauschpartner für C-64 Disk (Top-Games). Schickt Eure Listen an: Stefan Leugers, Engelnfeld 2, 4476 Werlte-Wieste

---

Swap/buy new Sourcecodes an Amiga! Write/Send fast to: J. Roese, Mühlenstr. 37b, 4750 Unna

---

Tausche defekten C-64 gegen Final Cartridge III. Tausche auch Software! Call: 02136/13309

Absolut neueste Soft für C-64/128 aus der ganzen Welt! Tausche und verkaufe! Schreibt an: Lars Kläger, Hungerbergstr. 16/2, CH-8046 Zürich

---

Tauschen und verkaufen Software Call to Stefan 04273/1088 Call to Christoph 04273/1220 Only the newest stuff!

Applemus* Applemus*** Applemus**
Noeckel of Applemus searches for new Amiga stuff!
Write to: Noeckel, Eschbachstr. 85, 5650 Solingen 25

Habe fast alles: z.B. Arkanoid 2, Last Ninja, California G. für Amiga! Send stuff on max. 2 Disks (Intromakers too) to: R. Jahn, 6204 Tst, Am Sonnenhang 22

Tausche und verkaufe neue Software (C-64). Call 09643/3255 oder schreibt an: Kalle Nase, Josefstr. 19, 8592 Auerbach, ab 5 Uhr. Verpasst nicht diese Chance, Freaks o.k.!

Hello Freaks who want to swap soft. Air is searching for new contacts. Please call me: 04741/7058 (ask for Christian).

Suche Tauschpartner für neueste C-64 Software. Schreibt mit Liste an: Alf Corporation WM, Postfach 11 11, 6948 Wald-Michelbach 1. P.S. Software only on disk!

Suche Tauschpartner Habe Topgames z.B. Fugger...Write to: Rainer Hollenbacher, Brühlweg 14, 8609 Bischberg oder Matthias Wirth, Reinritt 4, 8609 Bischberg

---

Habe neuesten Stuff on Amiga and C-64. Sendet Eure Listen und Disks (haupts. Amiga = an: Siegfried Richter, Eduard Lippottweg 6, A-6330 Kufstein

---

The famous Magic-Monster (C-64) Hotline: 0212/45481 (Mike); 0212/47316 (Mario); 0212/43375 (Andi) Dial and u'll be the one with the latest stuff. Hear you later!

Wanna swap or buy hottest C-64 stuff? Contact soon! Thomas Platzer, Grazerstr. 34g, A-8045 Graz

---

Suche Kontakte zu allen die tauschen wollen. Unter Umständen auch Amiga-Anfänger! Tel.: 04631/2120.

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe Top-Games! Schickt Listen oder Disks an: M. Hallay, Turmstr. 4, 4400 Münster.

Wir tauschen und verkaufen aktuelle Software für den C-64, wie z.B. Alien Syndrome, Street Fighter usw. Suchen Last Ninja 2 und andere. Tel.: 07131/483946 Di, Mi, Fr 14 - 18 Uhr!

Hi Freaks! Suche noch zuverlässige Tauschpartner für C-64. Habe nur Top-Games, z.B. Summeredition, Ooze, 20.000 Meilen u.d. Meer, usw. Liste an A. Tegatz, Dorfstr. 104, 4100 Duisburg 25, 100% Antwort.

Suche Tauschpartner C-64 only Disk, suche Topgames. Nur allerneueste! Habe selber: Winter Ed., Footb. M. 2 u.a. Call fast: 09092/6380 (Andreas).

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Gewerbliche Kleinanzeigen

ATARI ST * ATARI ST
*** ATARI ST ***

Umfangreiches Public Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM. Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service 3.50

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22,
5600 Wuppertal 1

Ständig Tiefpreise
im Hohen Norden!
z.B. Interceptor für
Amiga 64,-DM.
Von C-16 Amiga u. von
Atari XL-Atari ST bei:
HPS-Software-Service
04321/44964

Super Programme
für alle gängigen Systeme.
Wir führen über
2000 Top-Programme
sowie Arcon Computer und
Fantasy und SF Brett und
Rollenspiele.
Liste
(Systemangabe)
anfordern bei:
Hobby Comp,
Sonnenkamp 58,
5275 Bergneustadt

Atari XL/XE Software
PD-Service-Katalog gegen 80 Pf
Info-Disk 3 DM in Briefmarken
Compysoft
Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

*** Was man für 3,- DM alles bekommt**
Clubzeitung, Kontakte, Angebote, Hilfe
⇨ und Kurse ⇦ wo??
Na beim TRONICX Computer Club⇦
A. Krieg Bahnhofstr. 19
D - 4060 Viersen

✻ NEU ✻ GÜNSTIG ✻ NEU ✻

------FIRMA------
-----TOPSOFT----
============
-Amiga-C 64/128-Amiga-C 64/128-
============
Die neuesten und günstigsten Games.
Gratisliste sofort anfordern!

TOPSOFT
Postfach 4
8133 Feldafing

✻ NEU ✻ GÜNSTIG ✻ NEU ✻

Software für Amiga und Atari ST

Ooze (deutsch)	**75.-**
California Games	**69.-**
Chessmaster 2000	**79.-**
Testdriver	**79-**

Preis plus 10.- DM Nachnahme.
Udo Zwer, Wiesbadener Str. 36
6270 Idstein Tel. 0-24h
0 61 26 / 5 43 81

Software für C64,CPC,
Atari ST,XL/XE,
Jinxter XL 49 DM,
Vampire's C64 37 DM,
Liste für 80 Pf.:
CVB-Computer,
Peter Bergler,
Postfach 201,
8948 Mindelheim.
Tel.: 08261/4653
Computertyp!

DFB-Pokal
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
8 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim,
Vogelsangerstr. 34,
5000 Köln 30,
Tel.: 0221/520765
*** C 64 * C 64 ***

INTERNATIONAL  **SOFTWARE KÖLN**

Inh. Elke Heidmüller

	Amiga	ST
Alien Syndrom dt.		54,90
Bard's Tale II dt.	69,90	
Beyond the Icepalast dt.	59,90	59,90
Buggy Boy dt.	57,90	57,90
Bomb Jack dt.	a.A.	56,90
Bermuda Projekt dt.	69,90	69,90
Bubble Bobble dt.	54,90	54,90
Chamonix Challenge dt.	69,90	54,90
California Games dt.*	64,90	64,90
Carrier Command dt.	69,90	69,90
Captain Blood dt.	*69,90	69,90
Dungeon Master dt.	69,00	69,00
Emerald Mine II	37,90	
Fußball Manager II dt.	58,90	58,90
Fugger dt.	53,90	53,90
Ferrari Formula one dt.	69,90	
Giana Sisters	54,90	54,90
Gauntlet II dt.		54,90

	Amiga	ST
Impossible Mission II dt.	*69,90	69,90
Starglider II dt.	*ca. 69.90	69.90
Sub Battle Sim.	68,90	59,90
The Empire Strike Back	a.A.	54,90
Daley Thompson	54,90	54,90
Zybernoid	54,90	54,90
Down at the Trolls	54,90	54,90

* Versand per NN plus 6,50 DM
* Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken
(Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme
(Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

	Amiga	ST
Interceptor dt.	68,90	
Mickey Maus dt.	54,90	54,90
Leatherneck	53,90	53,90
Obliterator dt.	68,90	68,90
Ooze dt.	69,90	69,90
Out Run	*59,90	54,90
Quadralien dt.	54,90	54,90
Starray dt.	59,90	a.A.
Superstar Icehockey dt.	64,90	64,90
Sargon III (Schach)	69,90	
Sommer Olympiad 88 dt.	54,90	54,90
Space Harrier dt.	a.A.	54,90
Tau Ceti dt.	*54,90	54,90
Tanglewood dt.	54,90	54,90
Universal Military Sim. dt.	*69,90	69,90
Virus dt.	*a.A.	54,90
Winter Edition	a.A.	a.A.

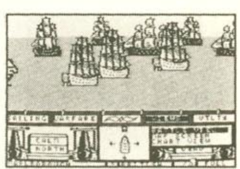
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb
Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, Tel. **0221/604493**

Atari Hard- & Software.
Kostenlose Info
anfordern bei:
A. Triffterer
Flandersbacher Weg 107
5620 Velbert 1

Brötzmann Schaefer GbR
CoSi *Computersimulationen*
Postfach 1123
2060 Bad Oldesloe
24 Std. Bestellannahme unter:
☎ 04531/83164
Beratung: Sa 9 - 13 Uhr



HIGH SEAS
(Gardé, USA)
Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 3-D Grafik, 11 Szenarien, viele Details, hervorragende Bedienerführung, dt. Anleitung.
für C64, Apple II, IBM: **79,95 DM**

GREAT BATTLES 1789 - 1865
(Royal Software, USA)
Strategiespiel mit vielen historischen Details, 4 Szenarien: *Waterloo, Austerlitz, Shiloh und Gettysburg.*
für ST: **59,95 DM**
mit dt. Anleitung

Tomorrow's Finest:
Science-Fiction-Spiele von OMNITREND

OMNITREND'S UNIVERSE
Science-Fiction-Rollenspiel-Klassiker mit über 80 Stunden Spieldauer. Die *Local Group*, eine Planetenkolonie voller Gefahren und Geheimnisse, erwartet Sie ...
für Atari 8-Bit, Apple II, IBM
mit dt. Anleitung **89,95 DM**

OMNITREND'S UNIVERSE II
Sehr umfangreiches Spiel, das Rollenspiel und Adventure miteinander verknüpft. Als Geheimagent der **Federated Worlds** müssen Sie in der **Local Group** gefahrvolle Aufträge im Hoheitsgebiet der **United Democratic Planets** durchführen.
Für ST, Apple II, IBM: **89,95 DM**
mit dt. Anleitung

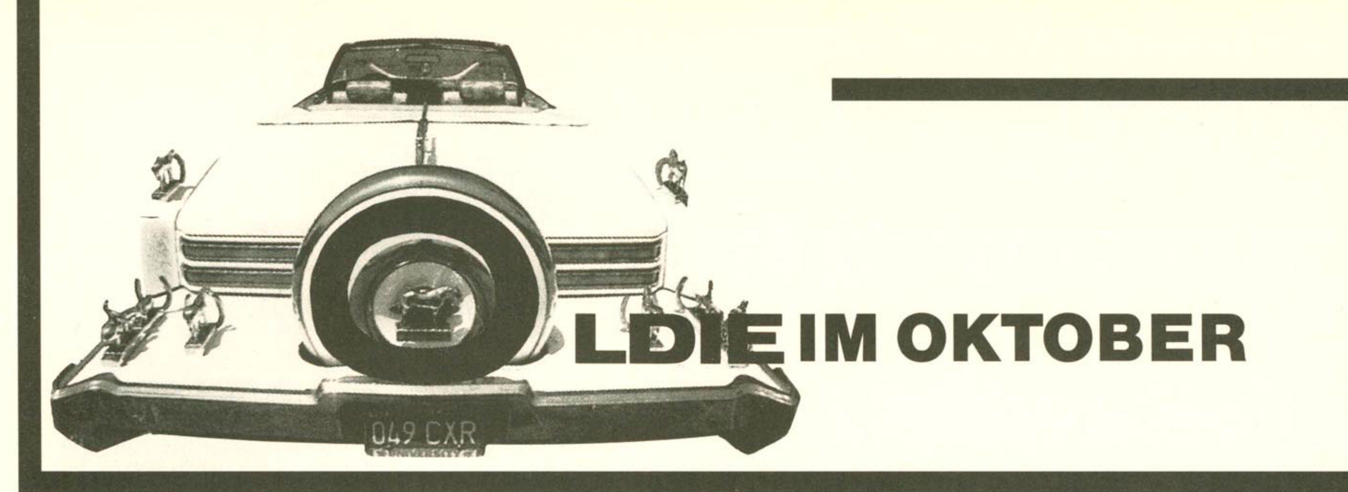


BREACH
Führen Sie bis zu 20 *Space Marines* durch über 20 gefahrvolle Missionen im Jahre 2400.
ST, Amiga, IBM: 69,95 DM

mit ähnlichem Spielsystem:
PALADIN
Das neue Fantasy-Rollenspiel für ST und Amiga. Animation, 10 Scenarios und Scenario-Builder, voll menü- und mausgesteuert.
Preis: **69,95 DM** mit dt. Anleitung

Versandkosten: NN + 4,70 DM
Vorauskasse + 3,-- DM
ab 99,-- DM Warenwert versandkostenfrei.

Unseren Katalog mit Spielbeschreibungen erhalten Sie gegen 0,80 DM in Briefmarken (bitte Computertyp angeben).



OLDIE IM OKTOBER

Fernöstlich

Programm: Shanghai, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Activision-USA, **Muster:** Korona-Soft, Siegfriedstraße 36, 4830 Gütersloh, Tel.: 05241/ 26636.

Eines der ersten Programme für den Amiga war die Umsetzung des alten chinesischen Brettspiels *MAH JONGG*, mit dem Titel SHANGHAI. Dieses Spiel fand seinen Ursprung vor etwa 2500 Jahren im alten China, etwa zur Zeit von Konfuzius. Seeleute und Fischer vertrieben sich auf ihren einsamen Reisen mit diesem Brettspiel die Zeit. Bestand das Spiel ursprünglich aus Karten, so wurden diese später durch kleine Knochen oder Bambushölzchen ersetzt, welche auf dem Schiff nicht so leicht davonwehen konnten. Erst um 1920 wurde das Spiel in den USA und später auch in Europa bekannt. Im Zeitalter der Homecomputer halte ich es für eine tolle Idee, das Spiel auch als Softwareprodukt anzubieten.

Grundlage des Spiels sind insgesamt 144 mit Symbolen versehene Plättchen, die pyramidenförmig in fünf Ebenen angeordnet werden. Die Plättchen werden unterschieden in 108 Punktsymbole, Bambus- und chinesische Alphabetsymbole, sowie 12 Drachen-, Wind-, 4 Jahreszeit- und 4 Blumensymbole. Alle diese Plättchen werden vom Computer sorgfältig gemischt und in Form der Pyramide in einem ganz bestimmten Schema aufgebaut. Müßte man dies per Hand mit den Original-Spielsteinen tun, kann man sich ungefähr vorstellen, wie einfach dies über den Computer zu handhaben ist! Auf dem Bildschirm kann nichts verrutschen oder in eine ungenaue Position gebracht werden – hier läuft das Spiel perfekt und jederzeit kontrollierbar ab. Sie haben mehrere Möglichkeiten im Spiel, die über die Menütaste der Maus durch Pull Downs angewählt werden können. SOLITAIRE, TEAM EFFORT, TOURNAMENT und CHALLENGE stehen dabei zur Verfügung. SOLITAIRE heißt, daß ein einzelner Spieler sich vom Rechner eine Pyramide aufbauen läßt und versucht, diese ohne Zeitlimit abzubauen. Schafft der Spieler dies nicht in einem Durchgang, kann er jederzeit das begonnene Spiel abspeichern und später wieder neu beginnen. Bei der Möglichkeit TEAM EFFORT ist der Ablauf mit Solitaire von der Handhabung und der Bedienung identisch – nur können hier beliebig viele Mitspieler abwechselnd an der gleichen Pyramide arbeiten. TOURNAMENT ist praktisch ein Wettkampfspiel in der Gruppe mit beliebig vielen Mitspielern. In einer zuvor festzulegenden Reihenfolge spielt jeder Teilnehmer abwechselnd für sich an der gleichen Pyramide. Die anderen Mitspieler schauen natürlich nicht zu, wenn ein Konkurrent an der Reihe ist. Man kann hierbei ein Zeitlimit setzen (im Programm ist eine Uhr integriert) oder jeden so lange spielen lassen, bis er oder sie nichts mehr abräumen kann. Wer zum Schluß

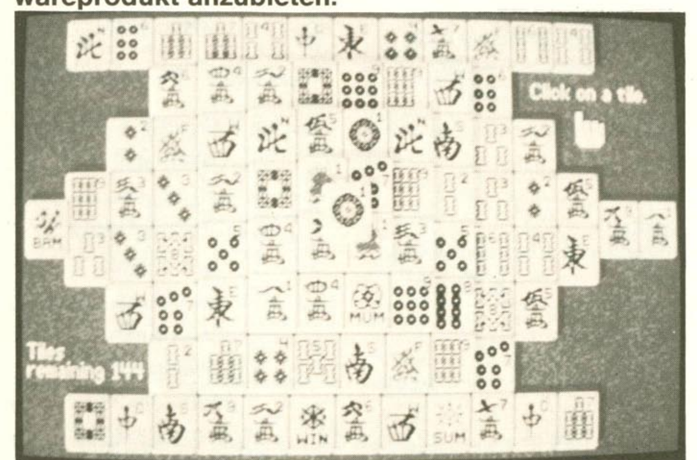


Foto: Amiga-Version

die meisten Plättchen für sich verbuchen konnte, hat gewonnen.
CHALLENGE bedeutet, daß zwei Spieler an der selben Pyramide abwechselnd – unter Vorgabe des Zeitlimits für jeden Spielzug – versuchen, die meisten Plättchen abzuräumen. Natürlich gibt es weitere Möglichkeiten, den Spielverlauf noch interessanter und überschaubarer zu machen. Gerade der Anfänger wird zu Beginn Schwierigkeiten mit den Spielregeln haben, da alle Steinpaare nur unter bestimmten Voraussetzungen aus der Pyramide entfernt werden dürfen. Hierzu gibt es z.B. die Möglichkeit, über Kommentare des Computers zu den einzelnen Spielzügen Hinweise zu erhalten oder mit dem Befehl PEEK unter ein Plättchen zu schauen, um strategisch an der richtigen Seite der Pyramide anzusetzen. Sollte man mal versehentlich an der falschen Stelle ein Pärchen Steine (es werden immer nur paarweise Plättchen entfernt) wegräumen, und man merkt, daß man dabei strategisch falsch vorgegangen ist, so kann man auch den letzten Zug rückgängig machen und eine andere Variante versuchen. Häufig kommt es vor, daß man die Übersicht verliert und einem kein nächster Zug mehr gelingen will. Mit „Show all Movies" erhellt der Computer mit einem Lichteffekt das nächste Spielsteinpaar, und man kann danach wieder weitermachen. Die kompletten Spielregeln und Erklärungen zu den Plättchen und Symbolen sowie strategische Hinweise können ebenfalls über Menüleisten abgefragt werden. Die Grafik auf dem Amiga ist so detailreich und sauber in der Darstellung, daß man eine perfekte Übersicht des Spielfeldes erhält. Die fünf Stufen der Pyramide sind durch Schattierungen so voneinander getrennt, daß man deutlich erkennt, welche Ebene man anwählen kann. Überhaupt gehört SHANGHAI zu den bis heute grafisch beeindruckendsten Programmen für den Heimcomputer. Auch die Handhabung und Bedienung des Programms ist so einfach (von den Spielregeln zu Anfang mal abgesehen), daß es ein Vergnügen ist, sich mit diesem Spiel zu beschäftigen. Hat man das Regelwerk erst einmal durchschaut, kann man sich von dem Programm nicht mehr trennen. Es bricht ein regelrechtes SHANGHAI-Fieber aus, welches bald die ganze Familie ansteckt! Dies ist übrigens auch ein Spiel, an dem alle Ihre Freude haben werden – vom Enkel bis zur Oma – SHANGHAI begeistert alle! Ich finde, daß der Oldie SHANGHAI ein Evergreen ist und wünsche allen Freunden von Brett- und Denkspielen damit viele unterhaltsame Stunden!

UWE WINKELKÖTTER

Grafik	9
Handhabung	11
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

AFTER BURNER

kommt

ACTIVISION







New York City. (M.K.) **– Was für eine Stadt! Eine Superlative jagt die andere. Riesige Gebäudezeilen, hohe Kriminalitätsrate, Tausende von Taxis, kaum Kojaks und 'ne Vorliebe für den American Way of Life. Grund genug für die ASM-Redaktion, sich mal in „The Big Apple" umzuschauen. Was uns neben den bekannten Sehenswürdigkeiten auffiel, war die Begeisterung der Amerikaner für leicht verdauliche „Elektronik-Kost". Fast an jeder Avenue, Ecke x-te Straße, befinden sich kleinere Shops, die von Telefonen über Watchmen bis hin zu Video-Kameras alles nur Denkbare in Sachen (japanischer) Mikro-Elektronic im Angebot haben. U.a. „verkümmeln" die dort auch NINTENDO-Software, die in den Staaten ausgezeichnet verkauft wird. So haben wir für Euch ein paar Module (Lizenzen noch nicht für Europa!) mit über den Großen Teich gebracht, von denen wir in lockerer Folge – von Ausgabe zu Ausgabe – ein paar vorstellen möchten. Diesmal haben wir zwei ganz verschiedene Spieltypen ausgewählt: DOUBLE DRIBBLE und GUNSMOKE.**

Dunking a lá Harlem Globe Trotters!

Programm: Double Dribble, **System:** Nintendo (N.T.S.C; USA-Standard), **Preis:** ca. 30 US-Dollars, **Hersteller:** Nintendo USA, **Muster aus:** New York.

Basketball in Perfektion bringt uns **NINTENDO** mit **DOUBLE DRIBBLE** ins Haus. **Zunächst allerdings nur in amerikanischen Stuben,** da bei uns noch keine Lizenz für dieses ausgesprochen gelungene Sportspiel vergeben wurde. Jeder, der sich im Basketball-Sport auskennt, muß wohl nicht über die Regeln aufgeklärt werden. Aber für alle diejenigen unter Euch, die halt (irgendwann) mal ein bißchen Compi-Sport betreiben möchten, hier folgende Anmerkungen:

DOUBLE DRIBBLE hält sich sehr stark an die internationalen Regeln des Basket- oder auch Korbballs. Es stehen sich im NINTENDO-Programm – wie im richtigen Leben – fünf Spieler pro Mannschaft gegenüber. Jeder erfolgreich abgeschlossene Korbwurf wird mit zwei Punkten gutgeschrieben; bei Freiwürfen nach Foulspiel zwei Würfe, die je einen Punkt einbringen können. Fouls werden dann gepfiffen, wenn eine unerlaubte Körperberührung stattfindet oder dem ballführenden Spieler beim Wurf behindert wird. Bei einem Korbversuch darf der abwehrende Spieler nur dann den Ball wegschlagen, wenn dieser im Aufsteigen begriffen ist; wird der Ball abgewehrt, wenn er sich zum Korbe senkt, gilt der Korbwurf als gültig. Einen sogenannten „Drei-Punkte-Wurf" erzielt man, indem der Ball außerhalb der Angriffszone in den Korb befördert wird...

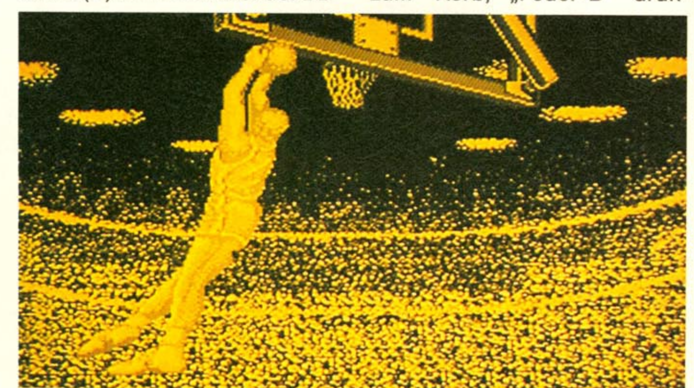
Fast alle diese Features werden bei DOUBLE DRIBBLE berücksichtigt. Einzig die Foul- und Freiwurfregelung ist ein wenig großzügig ausgelegt worden. Nach **jedem** Foul geht der „Gebeutelte" sofort zur Ausführung der zwei Strafwürfe über. Doch: Nun zum eigentlichen Game, das uns so viel Spaß bereitete: Modul rein – und schon erscheint das erste (unwesentliche) Feature des Programmes: Man sieht eine Menschenmenge, die sich auf den Weg zur Basketball-Arena begibt. Parallel dazu ertönt die U.S.-Hymne; hinter dem Stadion erkennen wir das „Star Spangled Banner". Da man sich diesem Prozedere nicht entziehen kann, muß man warten, bis man ins Hauptmenü gelangt. Dort erfolgt dann die Auswahl (alles herrlich durch einen „Korbwerfer" dargestellt!!!) nach folgenden Kriterien:

1) Spielzeit: Aufgeteilt in vier Viertel zu je 5, 10, 20 oder 30 Minuten. Um ein realistisches Endergebnis zu erzielen, die 10-Minuten-Spielzeit wählen!

2.) Team-Auswahl: Per Knopfdruck (B) wirft auch hier der BB (Basket-Baller) und bestimmt somit, welches Team (Los Angeles, Chicago, New York oder Boston) man haben möchte. Danach ist der zweite Spieler an der Reihe (man kann aber auch allein gegen den Computer antreten).

3.) Ende: Mit einem weiteren gezielten Korbwurf beendet BB die Eingabe. Das Spiel beginnt! Die Uhr läuft, nachdem der Schiedsrichter den Ball freigegeben hat. Mit etwas Glück kann man dem Gegner den Ball mit der Bewegung zu ihm und „Feuer-B" abluchsen. Wenn das gewisse „Dong-Dong" ans Ohr dringt, weiß man, daß man im Ballbesitz ist. Jetzt muß man einfach nur noch den richtigen Lauf- und Pass-Rhythmus raushaben, um das Spiel für sich zu entscheiden. Damit der Gegner verwirrt wird, sucht man seinen nach vorn stürmenden Mitspieler, richtet man das „Nintendo-Fadenkreuz" auf denselben und drückt „Feuer-A". Ist man in einer günstigen Position und steht man gut zum Korb, „Feuer-B" drük-

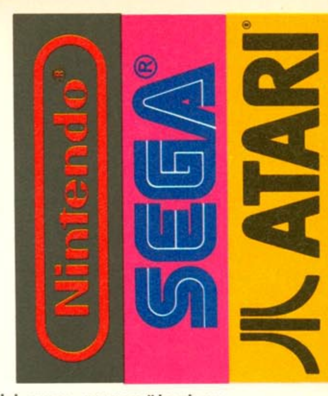




ken – der Junge wirft den Ball ab. Der Gegner wiederum kann sich mit einem seiner 2-Meter-Cracks unter den Korb stellen und mit „Feuer-A“ versuchen, den Korberfolg zu verhindern. Eine Drei-Punkte-Wertung ist nur dann möglich, wenn man außerhalb der Angriffszone mit „Feuer-B“ abzieht (zugegeben, ein wenig Glück gehört auch dazu!).
Sehr schön dargestellt ist die „Dunking-Sequenz“: Das Bild schaltet von der „Totalen“ auf die „Hinter-Korb-Kamera“ um. Es erscheint nun ein gewaltig großes Sprite, das in artistischer Manier, a lá Harlem Globetrotters, den Ball mit ner gehörigen Portion Show versenkt. Diese „filmische“ Aktion hat uns am meisten beeindruckt. Es zeigt, daß man aus Aktion Attraktion machen kann!
Zum Ablauf noch einige Worte:



Der Spielfluß ist quasi im Programm eingebaut. Im Gegensatz zu anderen Basketball-Versuchen auf verschiedenen Rechnern hat man hier einen sehr realistischen Bewegungsablauf inszeniert. Mit dem Wechsel von Richtung + „Feuer-A“ und Abwehr + „Feuer-B“ kommt genau das rüber, was den Sport so interessant macht. Rasanz, Tempo, Action und Taktik lassen den User minutenlang vergessen, daß er vor der Kiste hockt. Die Steuerung ist dermaßen präzise, daß schon der kleinste Fehler des Spielers bestraft wird. Es handelt sich also um ein Programm für Leute, die irgendwann einmal ihre eigenen Weltmeisterschaften auf NINTENDO ausrichten möchten (wäre durchaus denkbar!!!). So komme ich zum guten Schluß zur Feststellung: DOUBLE DRIBBLE ist eines der besten und interessantesten Sport-Spiele, die es momentan gibt. Klug in Szene gesetzt, realistisch rübergebracht und endlosen Spaß garantierend! Wir können nur alle hoffen, daß dieses Produkt



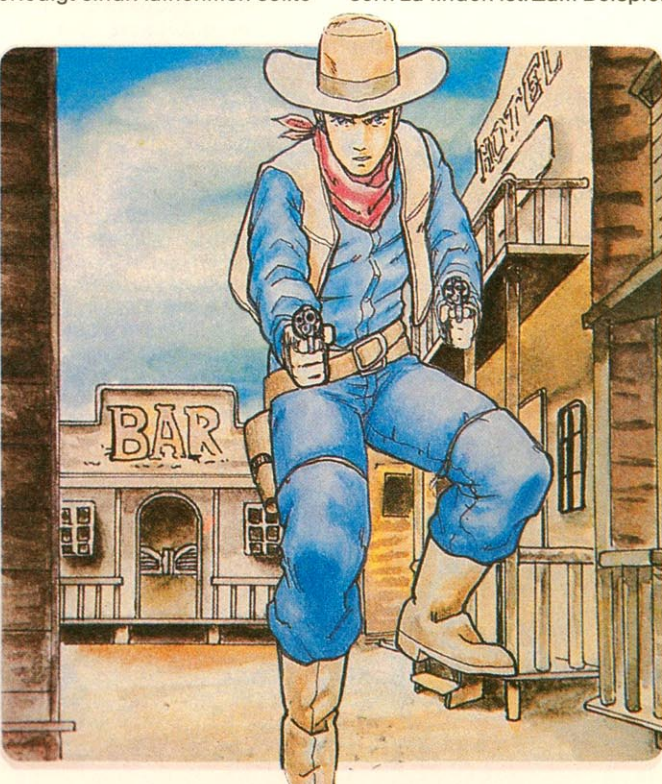
auch bald von europäischen Usern genossen werden kann. Ein Spitzen-Werk!

Manfred Kleimann

Animation	**11**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**stimmt**

Schoot-out in der ASM-Redaktion

Programm: Gunsmoke, **System:** Nintendo (N.T.S.C. USA-Standard), **Preis:** ca. 30 US-Dollars, **Hersteller:** Nintendo, **Muster aus:** New York.
Ein weiteres Produkt aus den USA erregte Aufsehen in unserer Redaktion. **GUNSMOKE** nennt sich das Western-Spiel, das über den großen Teich kam. Auch hier bleibt die Frage offen, ob dieses Game jemals in deutschen Landen eintreffen wird. Wenngleich der Held durch die Lande streift und sich für Gerechtigkeit einsetzt, legt er wie Gary Cooper in High Noon seine Gegner um. Immerhin will dieser Kopfgeldjäger ja auch leben. Doch sei an dieser Stelle gesagt, daß dieses Spiel auf gar keinen Fall mit *Freedom Force* zu vergleichen ist.
Kommen wir auf den kleinen Gary Cooper zurück, der seine harten Dollars als Kopfgeldjäger verdient. Auf dem Weg zu dem gesuchten Verbrecher muß sich Gary mit allerhand Ganoven rumärgern. Um im Kampf gegen die Bande des gesuchten Banditen etwas besser auszusehen, sammelt Gary nebenbei ein bißchen Kohle ein. Alle Fässer sind zum Beispiel mit kleinen Überraschungen bestückt. Mit ein paar Schüssen auf die dicke Tonne kommt so einiges zum Vorschein. Neben den begehrten Geldsäckchen und Waffen kann durch Zufall auch einmal ein Pferd unter einem Faß versteckt sein. Läuft man über dieses Symbol, kommt prompt der Vierbeiner angaloppiert. Auf dem hohen Roß kann man sich jetzt schon etwas sicherer fühlen, da bei einigen Treffern zunächst das Pferd dran glauben muß und nicht Klein-Gary. Der darf dann erst einmal wieder zu Fuß weiterlaufen. Eine entscheidende Hilfe ist auch das Power-Zeichen, das sich unter einer Tonne verbirgt. Gerade wenn die Gegner in Massen auftreten, befreit man sich mit dem Aufsammeln des Symbols aus einer schwierigen Lage, da alle Ganoven auf einen Schlag erledigt sind. Aufnehmen sollte man auch die Dynamitstangen, die ein paar Burschen auslegen. Aber nur direkt nach dem Ablegen, weil es sonst zu spät sein könnte. Die drei Leben sind für Gary so wertvoll; daß er sich für die eingeheimste Knete bestimmte Waffen und Gegenstände bei zwei befreundeten Personen besorgen (kaufen) kann. Die beiden Geschäftsleute haben natürlich mehr zu bieten, als das, was unter den Fässern zu finden ist. Zum Beispiel



muß man an den Steckbrief kommen, um auf den Chef der Bande überhaupt zu treffen. Hat man den Bösewicht endlich gefunden, muß man ihn umlegen, um in das nächste Level zu kommen. Dort streift man dann weiter durch die Pampa und holt die dicke Knete für den nächsten Steckbrief zusammen. Da das zweite Level schon etwas schwieriger ist, kommt es einem gerade recht, daß hier unter den Tonnen gelegentlich Zusatzleben verborgen sind. Die Spieltaktik bleibt im Prinzip gleich. Drückt man den linken oder rechten Feuerknopf, so schießt Gary in die entsprechende Richtung. Hält man die Finger auf beide Knöpfe, ballert er direkt nach vorne.

So ist das nun mal im Wilden Westen. Selbstjustiz für alle Western-Freunde. Vielleicht kommt der kleine Gary Cooper, der sich ganz alleine durch die Prärie kämpfen muß, auch irgendwann zu uns ins Land. Wenn es soweit sein sollte, wird die ASM es mit Sicherheit kundtun. Doch so lange sollte man sich noch gedulden, da die Händler nicht etwas aus dem Ärmel zaubern können. Wer es gar nicht abwarten kann, der kann sich die Sachen ja aus den USA besorgen. Der Zeit immer einen Schritt voraus!

Thomas Brandt

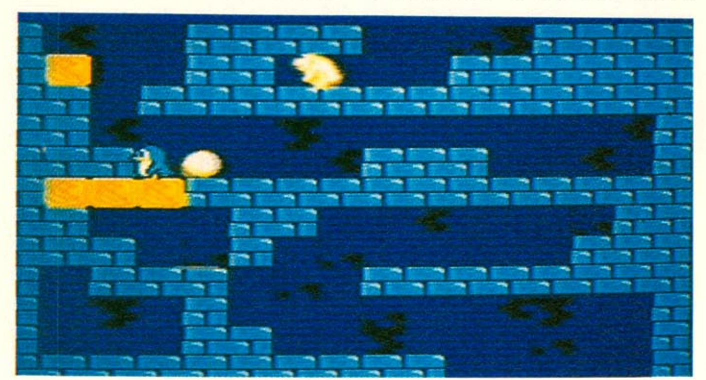
Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



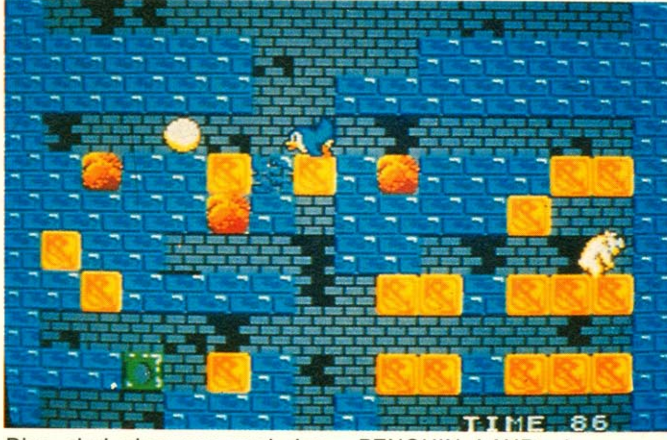
Ei in der Breduille

Programm: Penguin Land, **System:** Sega, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 18

Für den Sega gibt es nun ein neues Modul, schieben wir's doch gleich in die Konsole. Das Game heißt **PENGUIN LAND**. Nach der üblichen Prozedur erscheint denn auch das Titelbild. Unter der Titelschrift sieht man ein kleines Auswahlmenü, das einem folgende Möglichkeiten offen läßt: Game Start, Editor und Level Select. Was tut man?



Start! Na klar! Nun sieht man also einen Pinguin ein Ei über eine Mondlandschaft vor sich herkullern. Das Ei fällt in einen Krater, und das Spiel beginnt. Nun sieht man den Pinguin mit seinem Ei in einer Art Schacht stehen, der mit einem ganzen Haufen Krimskrams gefüllt ist. Mauerstücke findet man hier ebenso wie Eisbären und Felsbrocken. Die Aufgabe des Spielers ist also, das Ei wohlbehalten am unteren Ende des Schachtes anzubringen, was, da Eier doch recht zerbrechlich sind, nicht ganz so einfach ist. Well, der Pinguin kann das Ei vor sich herrollen und normale Mauerstücke mittels seines Schnabels zu Staub zermahlen. Außerdem kann er springen. Ein waagerechter Balken, der sich in mittlerer Entfernung unterhalb des Eis befindet, zeigt an, wie tief das Ei fallen darf, ohne daß es zerbricht. Es gibt aber noch mehr Möglichkeiten, das Ei zu zerbrechen, ohne daß es einfach zu tief stürzt. Man kann es zum Beispiel einem Eisbären hinwerfen, der prompt Matsch daraus macht, oder aber man springt auf es drauf, wenn es keinen Platz zum wegflutschen hat.



Dies sind aber nur zwei der Möglichkeiten, die man während des Spiel aber besser nicht in Erwägung zieht. Mindestens ebenso dumm ist es auch, wenn der Pinguin unter eine Presse oder in die Nähe eines Eisbären kommt. Hübscher Gag hier: Der Pinguin bekommt vom Eisbären eine harte Rechte (oder Linke).

Während der ganzen Eierfummelei tüdelt natürlich auch unablässig eine nette Musik. Hat man einst genug gespielt, so schaue man sich den Editor an. Wirklich, eine feine Sache. Man hat den gesamten Level (der ja beim Spiel nach unten durchscrollt) verkleinert auf dem Bildschirm und kann nach Herzenslust editieren. Leider hat man nur fünf Eisbären zur Verfügung. Dies ist aber auch das einzige Manko, das ich an dem Editor feststellen konnte. Insgesamt gesehen bietet PENGUIN LAND eine ganze Menge Spaß fürs Geld, auch wenn es ein wenig wie eine Mischung aus *Boulder Dash* und *Pengo* anmutet. Grafik, Sound und Gameplay sind gut aufeinander abgestimmt und schlicht süß. Wer ein hübsches Spiel mit einem halbwegs orginellen Konzept sucht, bei dem man auch ab und zu ein wenig knobeln muß, der ist mit PENGUIN LAND recht gut bedient, zumal bereits 30 Levels im Modul enthalten sind.

Ein hübsches und unterhaltsames Spiel, das seinen Preis wert ist.

Uli

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Total flach!

Programm: Fantasy Zone – The Maze, **System:** Sega, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 18

Traurig, wahrlich, was man aus *Fantasy Zone* gemacht hat. Nach zwei relativ guten Spielen gibt es nun einen dritten Teil, der sich **FANTASY ZONE – THE MAZE** nennt. Nun, wie heißt es denn, das Spiel der Spiele mit dem Labyrinth, der Uroldie, der bereits tausende Male kopiert und abgelutscht worden ist? Natürlich: **Pac-Man**. Und kaum etwas anderes ist auch FANTASY ZONE – THE MAZE. Das „Ei mit Flügeln", das man schon aus den anderen Teilen gewohnt ist, eiert diesmal durch ein Labyrinth und sammelt (frißt) dabei jede Menge Punkte. Bonusgegenstände, wie große Flügel, Laserkanonen, etc., etc., kauft man mal wieder in Läden, die in dem jeweiligen Labyrinth verteilt sind, und zwar für sauer erspielte Punkte. Will man einen Gegenstand kaufen, so muß man lediglich über den jeweiligen Laden fahren. Will man einen Gegenstand nicht kaufen, fährt aber zufälligerweise oder gezwungenermaßen über einen Laden, kauft man diesen Gegenstand trotzdem. Hat man alle „eigentlichen" Labyrinthe einer Stufe hinter sich, so darf man noch ein Bonuslabyrinth spielen, in dem wüst einige Bonusgegenstände verteilt sind. Die Tücke hierbei ist allerdings, daß einem das Labyrinth nur kurz zu Beginn der Bonusrunde gezeigt wird und man dann, bis auf ein Stück, um das „Ei" herum im Dunkeln tappt. Ist hier auch einmal die Zeit abgelaufen, so wird der Bonus auf den Score gezählt, und man kommt in die nächste Spielstufe, dort, wo wieder neue Labyrinthe warten, wo alle Waffen teurer und alle Spieler noch unmotivierter sind. Dem Spiel fehlt einfach der Pfiff. Man sitzt davor und langweilt sich, und das dort, wo Grafik und Sound recht gut sind, wie bei eigentlich allen Sega-Modulen. Da hätte man erheblich mehr draus machen müssen!



Uli

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Lieber Sibirien

Programm: California Games, **System:** Atrari 2600 VCS, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Epyx Inc., USA, **Muster von:** U.S. Gold.

Kalifornien – das ist ein Land mit Sonne, Sand und den verrücktesten Sportarten, die man sich vorstellen kann. Epyx machte daraus ein Spiel, das zum Hit wurde – auch auf der Atari-Konsole?

Die schlimmste Nachricht für die Konsolenfreaks wollen wir gleich mal vorneweg stellen, denn auf der Cartridge für die Konsole (in der neuesten Fassung kann man wohl nur noch von einem Konsölchen sprechen) fehlt eine Skateboard-Variante und die Disziplin mit den Frisbee-Scheiben. Kein Grund zum Heulen, Jungs, denn ich bin der festen Überzeugung, daß Euch damit lediglich die Langeweile erspart wurde, diese Disziplinen auch noch zu spielen. Wer aber trotzdem noch nicht weiß, was ihn sonst noch so bei den **CALIFORNIA GAMES** erwartet, für den gibt's noch eine kleine Einführung:

Das Ganze beginnt mit Balljonglieren, wobei der Spieler versuchen muß, den Ball möglichst geschickt mit dem Kopf, den Füßen, Knien, Armen und durch Drehen des Körpers in der Luft zu halten, um Punkte zu sammeln. Der Ball besteht aus ganzen vier Pixels und ist somit natürlich wahnsinnig rund, während das Männchen zum Jonglieren einen riesigen, breiten Kopf nebst dünnen Ärmchen und Beinen aufweist. Ich wußte zwar, daß die Gentechniker schon ganz schöne Fortschritte gemacht haben, aber daß sie schon so weit sind...

Weiter geht's dann mit Skateboard-Steilwandfahren. Ziel ist hier, möglichst hoch mit dem Skateboard zu springen und sich dabei elegant (und waghalsig) zu drehen. Logo, daß Ihr auch hier wieder dick Punkte einheimsen könnt. Die Background-Grafik ist zwar auch hier vom Übelsten, aber das Sprite ist recht nett animiert. Bedingt durch die technischen Möglichkeiten macht diese Disziplin auf der Atari-Konsole recht viel Spaß.

Der Höhepunkt ist aber zweifellos das BMX-Rennen. Insgesamt sieben Teilstrecken an einem ewig langen Berghang müssen zeitgerecht absolviert werden, will man das heißersehnte Ziel erreichen. Hindernisse und Sprungschanzen tauchen auf, die jeweils richtig überspringen, bzw angefahren werden sollten, denn sonst gibt's 'n Crash! Trotz des winzigen (aber nett animierten) Sprites und des eckigen, einfarbig grünen Berghangs macht diese Disziplin noch am meisten Spaß, denn es ist herrlich mitanzusehen, wenn der Racer mit einem gewaltigen Satz über zwei Screens hüpft (Scrolling is nämlich nit) – um dann mit einem Knall aufzuschlagen.



Nach diesem zwischenzeitlichen Höhenflug begeben wir uns wieder in spielerische Untiefen, nämlich aufs Wasser (haaach, die Doppeldeutigkeiten...). Surfen ist nämlich angesagt. Die Anleitung verspricht zwar tolle Drehungen und Figuren, aber bei dem ärmlichen Farbscrolling, das eine rollende Welle darstellen soll, habe ich lediglich das Gefühl, als wäre ich blau und nicht das Wasser. Man, was hab' ich bei dem Test den mikroskopischen Surfer beneidet, der dauernd in unergründlichen Strudeln und hinter den Wellen verschwand! Die Atari-Konsole stammt zwar aus verstaubten Zeiten und besitzt vielleicht nicht ganz die Leistungsfähigkeit eines Atari ST oder Amiga, aber Umsetzungen sollten aus diesem Grund wirklich nur dann erfolgen, wenn der Spielspaß des Originals erhalten bleibt. Es ist müßig, an der schlechten Grafik und dem krummen Sound herumzumäkeln, denn weitaus besser wär's wohl nicht gegangen. Trotzdem wären meiner Meinung nach aber noch ein paar Verbesserungen drin gewesen, aber die Autoren zeigen nur bei den Disziplinen BMX-Rennen und Skateboard-Fahren, daß CALIFORNIA GAMES auch auf dem Mini-Atari Fun machen kann. Schwer zu sagen, ob man für dieses Modul unbedingt 70 Mark ausgeben sollte...

philipp

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**6**



Der Racer läuft und läuft ... Rumgeigen über Berg und Tal

Programm: Rad Racer, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 90 DM (Modul), **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Bezugsquelle:** Bienengräber, Hamburg.

Hoffentlich ist es nicht wieder so ein Flop wie z.B. *Out Run*. In den letzten Monaten wurde man ja oft mit Autorennen gräßlichster Art eingedeckt, die eine abschreckende Wirkung auf Autorennfreaks ausgeübt haben. Trotz Lampenfieber schalte ich den Nintendo ein. „Jetzt kommt der Schreck", denke ich, als ich die Starttaste drücke. Das Bild schaltet um, und ich sehe zwei sehr gut gemalte Flitzer, von denen ich mir einen per Selecttaste aussuchen darf (entweder Formel 1-Wagen oder roter Sportflitzer). „Nun bleibt mir nochmals eine kurze Galgenfrist", denke ich. Doch werfe ich lieber erst einmal einen Blick in die übliche Faltblattanleitung, wobei eine 3D-Brille aus dem Päckchen fällt (wozu man die wohl braucht?). Die Vorgeschichte ist ziemlich kurz und sagt mir, daß ich an einem Trans-Amerika-Autorennen teilnehme (sehr fantasievoll!), bei dem es gilt, innerhalb eines Zeitlimits das Ziel zu erreichen (wie immer!). Gasgeben und gebremst wird mit den beiden Feuerknöpfen. Nun wage ich also, die Starttaste zu drücken. Immer noch mit einem flauen Gefühl im Magen, schaue ich mir erstmal für ein paar Sekunden das Demo an, das nun abläuft (die Grafik und vor allem die Geschwindigkeit ist schonmal nicht schlecht). Nach nochmaligem Drücken der Starttaste wird eine Übersicht der Rennstrecke eingeblendet, und ich werde aufgefordert, Knopf A zu drücken, mit dem später auch Gas gegeben wird, woraus folgt, daß mit Knopf B gebremst wird.
Also Knopf A gedrückt, und rein ins bis jetzt skeptische Vergnügen. Doch die Überraschung kommt noch. Das Startzeichen wird gegeben, und ich gebe sofort Vollgas, mache einen Kavalierstart, bei dem die Reifen quietschen und das Reifengummi kräftig qualmt. Das Schalten wird zum Glück von Nintendo übernommen. Ab 90 km/h kann ich zusätzlich den Turbo anwerfen, mit dem ich viel schneller beschleunigen kann, bis die Höchstgeschwindigkeit von 255 km/h erreicht ist, aber zum Ausfahren ist leider nur selten die Gelegenheit gegeben.

Auf der ersten Strecke entlang der Küste inklusive Sonnenuntergang fahre ich gegen VW-Käfer, die sehr schön aussehen. Doch der Rest der Grafik ist viel, viel aufregender, denn die dreispurige Straße beinhaltet nicht nur Kurven, sondern auch Berg- und Talfahrten, die absolut fantastisch animiert sind, und das bei einem Affenzahn, bei dem einem anfangs die Luft wegbleibt und der Mund vor Staunen nicht mehr zugeht.

Auch die Hintergrundgrafiken, die allesamt fantastisch gezeichnet sind und richtig vibrieren, wenn der Turbo angeschaltet ist, scrollen ebenfalls nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten und werden auch täuschend echt verdeckt, wenn man steile Hügel hochfährt – und zwar im 2-Ebenen-Scrolling. Jede Strecke ist in vier Abschnitte unterteilt, d.h., daß man an bestimmten Stellen wieder neue Zeit dazubekommt. Ist die Zeit ausgelaufen, rollt der Wagen aus. Wenn man Glück hat, fehlen vielleicht nur noch ein paar Meter bis zur nächsten Fahne, bei der man wieder Zeit dazubekommt, und man rollt noch gerade so hin. Fährt man mit zu hoher Geschwindigkeit in eine Kurve, hilft nur noch das Bremsen und Gegenlenken, um nicht gegen einen Baum, ein Straßenschild oder sonstiges zu knallen. In diesem Falle überschlägt sich Ihre Karre in hohem Bogen, und wertvolle Sekunden verrinnen wie Wasser im Sand.

Diese Sequenz ist ebenfalls fantastisch animiert, so daß ich am Anfang den Wagen nur aus Spaß gegen Hindernisse knallen ließ. Hat man die erste Tortur heil überstanden, fährt man bei Nacht vor San Francisco gegen Corvettes, dann durch den Grand Canyon gegen Citroens, danach vor Athen (liegt das wirklich in den USA?) gegen Mercedesfahrer, später vor Los Angeles usw., insgesamt gibt es 8 Strecken. Die Hintergrundgrafiken sind bei jeder Strecke fantastisch gezeichnet, so daß man vor lauter Staunen oftmals das Fahren vergißt. Punkte gibt es für jeden zurückgelegten Meter der Strecke und für die übriggebliebene Zeit am Ende einer Route. Doch vorher gibt es noch einige Aufregung, denn je weiter man kommt, um so öfter wechseln die gegnerischen Fahrzeuge die Spur und drängen einen auf diese Weise von der Straße und meistens gegen ein Hindernis, was einen Überschlag verursacht (besonders die Mercedesfahrer wechseln gern die Spur, also aufpassen). Die Programmierer haben sich scheinbar sehr an *Out Run* orientiert, denn auch bei RAD RACER darf man sich eines von drei Musikstücken aussuchen, doch nicht vor, sondern während der rasanten Fahrt. Die Musikstücke sind alle gut komponiert und in Szene gesetzt, aber leider hören sie sich nicht so voll an, wie z. B. auf dem C-64. Wer keine Musik mag, darf das Radio ausschalten und sich Geräusche pur reinziehen.



Wem das immer noch nicht genug ist, der darf sich auch die beiliegende 3D-Brille aufsetzen und mit der Selecttaste während der Fahrt in den 3D-Modus umschalten, der bei mir aber nur Augenschmerzen und Kopfweh verursacht, wie das bei 3D so üblich ist (3D-Freaks werden begeistert sein). Hat man es wieder einmal nicht geschafft, bis ans Streckenende zu kommen, wird wiederum die Übersichtskarte der eben befahrenen Strecke eingeblendet, auf der man sieht, wie weit man gekommen ist. Dank des eingebauten Continuemodus darf man aber gleich wieder mit der Strecke anfangen, an der man zuletzt gescheitert ist. Wer's gleich mit einer schwierigeren Strecke ausprobieren will, sollte mal den Cheat-Modus aktivieren, den ich während meines Tests durch Zufall entdeckt habe. Es funktioniert ganz einfach. Während der Demo kann man sich durch Drükken der B-Taste die Anfangsstrecke aussuchen (schaut doch mal auf den Tourenzähler am oberen Rand des Armaturenbrettes). Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie das Joypad nach rechts-oben gedrückt halten, während Sie die Start-Taste drücken. Und siehe da, Sie fangen gleich mit der gewählten Strecke an, die Sie dann gleich befahren können. Summa summarum ist Rad Racer ein Spiel, das sich trotz Affentempo ausgezeichnet steuern läßt, durch seine fantastisch gezeichnete und animierte Grafik besticht und so für eine hohe Motivation garantiert. Perfekt ist die Grafik zwar nicht, denn die gegnerischen Autos flimmern, wenn man sie überholt, was sehr schade ist, denn so kann man für die Grafik nur jämmerliche 11 Punkte geben, aber verdammt gut. Der Sound ist fast so gut wie bei *Legend of Zelda,* woraus 8-9 Punkte resultieren. RAD RACER ist das realistischste Autorennen, das es momentan überhaupt gibt, doch vielleicht gibt es bald ein Game, das noch besser ist, aber es soll uns schon 11 Punkte wert sein (einverstanden?).
Durch die Qualität der Grafik und den Grad an Realität macht RAD RACER viel Spaß (einzige Einschränkung: bei der Punktegebung hätten sich die Programmierer etwas mehr einfallen lassen sollen), deshalb gibt es nur 10 Punkte. Angesichts der starken Grafik, des guten Sounds und der 3D-Brille hat sich das Spiel 9 Punkte beim Preis/Leistungs-Verhältnis verdient. Mehr gibt es nicht, denn 90 DM für ein einziges Spiel ist ganz schön teuer. Hoffentlich werden die Module bald billiger! Zu all' diesen Leistungen kann man den Programmierern von RAD RACER nur gratulieren!

M. Remmel.

Grafik/Animation:	11
Sound:	8-9
Realitätsnähe:	11
Spaß/Spannung:	10
Preis/Leistung:	9


Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
► Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
► Mit Fan-Club für News & Infos.
► Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!

Anwender

C-64-Sound-Demos selbst geschneidert

Programm: Demo-Designer, **System:** C-64, **Preis:** 11,90 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, **Muster von:** siehe Hersteller.

Wer kennt sie nicht, die interessanten C64-GRAFIKDEMOS hinterlegt mit einem super Sound? Die fantastischen Demos kommen ursprünglich aus der Raubkopierszene, verbreiten sich jetzt jedoch auch auf legale Weise. Fast jede dritte Public-Domain-Diskette ist mittlerweile mit einem solch aufwendigen Demo-Programm ausgestattet. Obwohl diese Demos in der Regel frei kopiert werden dürfen, handelt es sich bei den Autoren keineswegs um zweitklassige Programmierer. Ganz im Gegenteil! Diese aufwendigen Demo-Programme zeigen oft erst, was man aus einem C64 herausholen kann, wenn man ihn richtig beherrscht.

Da fast immer ein neuer Sound eingebaut wird, sind diese Demos besonders bei den Sound-Freaks beliebt. Die Programmierer verstehen die DEMO's als Werbeträger und hoffen, auf diese Weise einmal einen Auftrag von einem Softwarehaus zu bekommen.

Da das Entwickeln eines solchen Programmes recht aufwendig ist, hat sich **DIGITAL MARKETING** etwas Nützliches einfallen lassen, nämlich den **DEMO-DESIGNER.** Dieser DESIGNER, der übrigens mit deutscher Anleitung ausgeliefert wird, übernimmt praktisch die vollständige Programmierarbeit. Trotzdem hat man noch jede Menge Freiheiten, sein Demo individuell zu gestalten.

Das Erstellen eines Demos ist denkbar einfach. Nach dem Laden des Designers hat man mehrere Menüpunkte zur Auswahl. Mit dem Joystick läßt sich nun bequem jeder Menüpunkt anwählen und somit die Eigenschaft des Demos individuell festlegen. So hat man beispielsweise die Möglichkeit, einen von sechzehn vorhandenen Zeichensätzen zu wählen. Über einen weiteren Menüpunkt lassen sich bis zu 2000 Zeichen Text eingeben. Dieser Text wird später, in dem gewählten Zeichensatz, am unterem Bildschirmrand gescrollt – natürlich mit übergroßen Buchstaben und Softscrolling. Um das Demo grafisch interessant zu gestalten, läßt sich eine HIRES-Grafik einladen. Obwohl schon 8 fantastische Grafiken mitgeliefert werden, lassen sich auch eigene Bilder ohne Probleme mit einbinden. Für diesen Zweck ist lediglich ein geeignetes Malprogramm notwendig. Der Designer ist in der Lage, Bilder der Malprogramme KOALA-PAINTER, BLAZING PADDLES, ART STUDIO und PAINT MAGIC zu laden. In der Anleitung ist übrigens ein Tip enthalten, wie man die einzelnen Bilderformate erkennen kann.

Abbildung: C-64-Fassung

Natürlich wird ein Demo erst richtig interessant, wenn ein Sound das Ganze unterstreicht. Aber auch dies ist kein Problem: Auf Knopfdruck wird eines von zwölf mitgelieferten Musikstücken in das Demo eingebaut. Natürlich ist für ein Demo neben Sound und Grafik auch eine Actionsequenz wichtig. Hier hat sich DIGITAL MARKETING besonders viel Mühe gegeben. Eine Art Balken, der aus mehreren Streifen besteht, bewegt sich ständig auf und ab. Dies hört sich simpel an, muß man aber erstmal gesehen haben. Der Balken geht nämlich über den gesamten Bildschirm und bewegt sich zwischen einem Vorder- und Hintergrund. Wer schon einmal programmiert hat, weiß sicherlich, wie schwierig ein solcher Effekt zu erzielen ist. Um dem Ganzen den letzten Schliff zu geben, lassen sich Hintergrund und Balken über ein Farbmenü noch einfärben. Es können Streifenmuster oder Fahnen in allen verfügbaren Farben erzeugt werden.

Hat man alle erwähnten Einstellungen vorgenommen, so kann über das Diskmenü das komplette Demo oder eine andere Einstellung abgespeichert werden. Das Demo besteht später lediglich aus einem Teil und umfaßt in der Regel nicht mehr als 72 Diskettenblocks.

Selbstverständlich ist zum Starten des Demos der Designer nicht notwendig. Digital Marketing erlaubt es sogar, das Demo an Freunde und Bekannte weiterzugeben, lediglich die gewerbliche Nutzung ist untersagt. Obwohl das Programm jetzt schon sehr flexibel ist, wird gerade an einer Erweiterung gearbeitet. Diese Erweiterung erlaubt es später, aus den DEMO-Programmen eine Art VORSPANN-Programm zu entwickeln. Dieser Vorspann, der automatisch dekompaktet wird, lädt automatisch ein vorgegebenes Programm nach. Ein solcher Vorspann eignet sich ideal für eine eigene Programmentwicklung. Ebenfalls wird an eine Erweiterungsdiskette für Sound und Grafik gedacht, jedoch konnte mir der Autor hier noch nichts genaueres sagen.

Fazit: Betrachtet man den Preis von 11.90 DM, so ist der DEMO DESIGNER uneingeschränkt empfehlenswert. Der Preis stimmt, die Anleitung ist gut und die Bedienung ist sehr einfach.

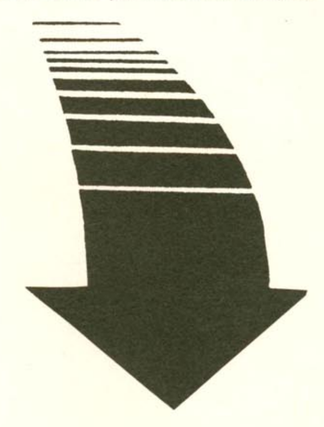
Frank Brall

Positiv: einfache Bedienung über Joystick, 16 verschiedene Zeichensätze zur Auswahl, 12 verschiedene Sounds zur Auswahl, Spezial-Rastereffekte, arbeitet mit zahlreichen Grafikprogrammen zusammen, gutes Preis/Leistungsverhältnis, zahlreiche Farbmöglichkeiten
Negativ: –

Multitasking auf dem Atari ST?

Programm: Multi ST, **System:** Atari ST, **Preis:** 148 DM, **Hersteller:** TommySoftware, Thomas Maier, Gutzkowstr. 35, 6000 Frankfurt/M.70, **Muster von:** siehe Hersteller.

Multitasking ist wohl der Traum jedes ST-Besitzers. Neidisch schaut so mancher auf den Amiga, welcher über ein modernes Multitasking-Betriebssystem verfügt. Wäre es nicht phantastisch, wenn man auch auf dem ST mehrere Prozesse oder mehrere Programme gleichzeitig ablaufen lassen könnte?
Diesen Gedanken hatte sicher auch die Firma **TOMMYSOFTWARE,** als Sie das neue Programm **MULTI ST** entwickelten. Ich war gespannt, was dieses Programm in der Praxis leistet, und habe mir deshalb eine Vorabversion etwas näher angeschaut. Obwohl auf der Rückseite der Verpackung noch mit Worten wie Multitasking und „parallele Verarbeitung" herumgeworfen wird, stellte sich schnell heraus, daß es sich keineswegs um ein Multitasking-Programm handelt. Vielmehr muß man von einem PROGRAMM-SWITCHER reden, wie es übrigens dann in der Anleitung auch getan wird. Zwar lassen sich mit dem Programm MULTI ST tatsächlich mehrere Programme gleichzeitig aktivieren, jedoch nicht wirklich gleichzeitig betreiben.
In der Praxis läuft das Ganze so ab: Man installiert das Programm durch das Kopieren einer entsprechenden Datei ins Hauptverzeichnis. Auf diese Weise unterstützt das Programm sowohl das alte TOS, das neue TOS sowie eine eventuelle Harddisk. Voraussetzung ist allerdings, daß der Rechner mindestens über 1 MByte Ram verfügt. Hat man die entsprechende Datei in das Hauptdirectory geschrieben, so kann das Programm über MULTI.PRG gestartet werden. Nach einigen Sekunden fragt das Programm nach der Speichergröße des zu simulierenden Rechners. Hier empfiehlt die Anleitung, die Hälfte des Hauptspeichers, also in der Regel 512 kByte. Danach kann man die Umschalttaste auswählen, entweder CTRL, SHIFT oder ALTERNATE. Ist auch dies erledigt, bittet das Programm noch einmal um Bestätigung und führt anschließend einen Reset aus.
Das Programm ist aktiviert und verbleibt resident im Speicher. Jetzt kann, wie immer, jede normale Anwendung wie Textverarbeitung, Dateiprogramm oder ähnliches gestartet werden, ohne daß man von MULTI ST nur das geringste merkt. Das Besondere besteht jetzt darin, daß man über die gewählte Aktivierungstaste zusammen mit einer Funktionstaste ein anderes Programm aktivieren kann. Beispielsweise kommt man mit der Aktivierungstaste SHIFT F2 in Programm 2 oder mit SHIFT F3 in Programm 3. Hat man noch kein weiteres Programm aktiviert, so gelangt man ins TOS und kann von dort aus ein zweites Programm aktivieren. Mit der Kombination aus Aktivierungstaste und Funktionstaste kann man nun beliebig zwischen den einzelnen Programmen hin- und herschalten, ohne daß etwas geladen werden muß. Auf diese Weise lassen sich so viele Programme laden, wie es der Speicher des ST erlaubt. Stößt man an die Grenze des Speichers, so wird dies durch ein kurzes Bildschirmflimmern angezeigt. Das hört sich alles phantastisch an, ist



sicher auch für einige Anwender sehr nützlich, nur hat es mit Multitasking wenig zu tun. Der Haken besteht nämlich darin, daß immer nur ein Programm aktiv ist und die anderen in einer Art Wartestellung verbleiben. Doch das ist noch nicht der einzige Nachteil: So kam es im Test nicht selten zu einem unerwünschten Absturz. Insbesondere Programme, die sehr systemnah geschrieben sind, wie z.B. Spiele, arbeiten nicht mit MULTI ST zusammen. Auch Programme, die in verschiedenen Auflösungen arbeiten, können nicht nebeneinander betrieben werden. Auch das neue TURBO DOS von Atari sowie Programme, die den BOOT-BLOCK löschen, können nicht verwendet werden. Die Einschränkungen sind also nicht zu unterschätzen, man sollte dies deshalb vor dem Kauf berücksichtigen. Allerdings gibt es natürlich auch sehr nützliche Kombinationen, die sich durchaus ergänzen können. Im Test konnten wir beispielsweise das Terminalprogramm STARCOMM ohne Probleme neben dem Robtek-Kalkulationsprogramm DB-CALC betreiben. Bei dem Versuch, PSION CHESS noch mit hinzuzunehmen, scheiterte unser Test, da dieses eine andere Grafikauflösung benutzt.
Alles in allem ist MULTI ST zwar in dem einen oder anderen Fall sehr nützlich, bietet jedoch nach meiner Meinung noch zuviele Einschränkungen. Auch scheint mir der Preis von 148 DM doch noch etwas zu hoch zu sein.

Frank Brall

Positiv:
mehrere Programme können gleichzeitig im Speicher gehalten werden, einfache Umschaltung durch Knopfdruck
Negativ:
arbeitet nur mit relativ wenigen Programmen zusammen, relativ hoher Preis, min. 1 MByte Speicher unbedingt erforderlich. Programme müssen alle die gleiche Bildschirmauflösung benutzen

Bootblock im Griff

Programm: Bootblock-Generator V2.0, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Vesalia Software, **Muster von:** 34.

Wer das Spiel *Pinball Wizard* kennt, der weiß, daß bei diesem Programm schon wenige Sekunden nach dem Einlegen der Diskette ein Vorspann erscheint. Der eine oder andere wird sich vielleicht schon gewünscht haben, ähnliche Effekte zu erzielen.
Mit dem Programm **BOOTBLOCK-GENERATOR** ist dies nun kein Problem mehr. Natürlich tut es dieses Programm nicht allein: Es ist auch Hardware erforderlich. Um die Sounds zu bekommen, benötigt man noch einen Digitizer; es sei denn, man verwendet die Sounds aus anderen Programmen (ist aber nicht ganz legal). Ein Zeichenprogramm (z.B. *DPaint)* wird ebenfalls noch gebraucht. Verfügt man über beides, dann steht dem eigenen Bootblock nichts mehr im Wege. Natürlich kann man nicht beliebige Bilder und Samples verwenden, eine bestimmte Größe der Dateien darf auf keinen Fall überschritten werden. Dies ist auch ganz klar, da im Bootblock eben nur ein begrenzter Speicherplatz zur Verfügung steht. Die Erstellung eines Bootblocks geht sehr einfach vor sich. Man lädt ein Bild, danach den Sound, stellt einige Parameter ein, und schon kann das eigene Demo begutachtet werden. Gefällt dies, so ist der nächste Schritt das Abspeichern. Dies geht genau so einfach wie das Begutachten des Demos. Was wirklich besser gelöst sein könnte, ist das Laden der Files. Es ist nämlich notwendig, den kompletten Pfad-Namen einzugeben, selbst dann muß man als Laufwerk extra „DF0:" eingeben, wenn sich die Diskette im eingebauten Laufwerk befindet. Doch daran gewöhnt man sich schnell.
Weiter oben sprach ich davon, daß einige Parameter eingestellt werden müssen. Die möchte ich nun einzeln beleuchten: Zuerst muß die Farbpalette, in der das Bild dargestellt werden soll, eingestellt werden. Danach kann man sich entscheiden, ob man das Intro mit oder ohne Sound haben möchte. Nun folgt die Eingabe der Playbackrate. Damit bestimmt man Länge und Klang des Samples. Aus einer Explosion kann man auf diese Weise einen Gewehrschuß machen. Als letztes folgt die Ladeverzögerung, d.h. die Zeitdauer, während der das Intro zu sehen und zu hören ist, bevor der eigentliche Bootvorgang der Diskette beginnt. Mit Bootvorgang meine ich in diesem Zusammenhang das Laden des DOS oder eines Programms.

Die Anleitung, die mitgeliefert wird, besteht zwar nur aus einem DIN-A4-Blatt, sie reicht aber aus, da die Bedienung (sieht man mal von der etwas unüblichen Eingabe des File-Namens ab) sehr einfach ist. Der Preis von fast 60 DM erscheint mir zwar ein bißchen zu hoch, trotzdem erhält man einen angemessenen Gegenwert dafür.

Ottfried Schmidt

Positiv: Einfache Bedienung; die Verwendung normaler Standard-Dateiformate.

Negativ: Unübliche Eingabe des Filenamens.

Ein neuer Compiler

Programm: Basic Boss, **System:** C-64 mit Floppy, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** T. Herrmann, Poststr. 6, 7321 Börtlingen.

Dank der Langsamkeit des alten BASIC-Interpreters sind inzwischen einige Compiler-Versionen für den C-64 erhältlicht. Fast alle erzeugen ausschließlich sog. „P-Code". Der P-Code ist als eine Art Sprache, die zwischen BASIC und Maschinensprache einzuordnen ist, zu verstehen. Um damit arbeiten zu können, benötigt auch dieser Code einen Interpreter, ein sog. „Runtime-Modul". Das Modul arbeitet zwar schneller als BASIC, ist aber spürbar langsamer als Maschinensprache. Der Geschwindigkeitsgewinn steigert sich dabei um den Faktor 5 bis 10.

Der **BASIC-BOSS**-Compiler dagegen erzeugt auf direktem Weg einen Maschinencode. Vor dem Test war ich gespannt, ob der gepriesene Compiler hält, was der Autor des Handbuchs verspricht.

Den ersten Pluspunkt gewinnt der BOSS bereits im Vorwort des Handbuchs! Es wird beschrieben, wie sich der BOSS selbst kopieren kann und daß man mit Compiler und BASIC-Quelltext auf einer einzigen Diskette arbeiten kann. Der lästige Diskettenwechsel entfällt, und die Arbeit wird angenehm verkürzt. Nach dem Compilieren springt der BOSS automatisch ins Commodore-BASIC. - Man kann direkt nach der Eingabe von NEW den Quelltext (zur Korrektur) oder das Compilat (zum Test) laden und starten.

Beim BOSS handelt es sich um einen 2-Pass-Compiler. Im ersten Durchgang wird der BASIC-Quelltext von Diskette geladen und analysiert. Im zweiten Durchgang wird das ablauffähige Maschinenprogramm direkt auf Diskette geschrieben. Notwendige Routinen werden dabei aus der internen Bibliothek des BOSS-Compilers hinzufügt. BOSS „linkt" tatsächlich nur die nötigsten Routinen hinzu. Seine Arbeitsweise ist daher weitaus ökonomischer als die des P-Code-Compiler. Unabhängig davon, ob die enthaltenen Routinen vom Programm benötigt werden, wird beim P-Code-Compiler das Runtime-Modul stets in voller Länge angehängt. Das Compilat von „1 PRINT 1" verlängert sich dadurch im Verhältnis zum „1 REM" um etwa 240 Bytes.

Neben diesen genannten, nicht zu unterschätzenden Qualitäten sind es im wesentlichen drei Aspekte, die die Leistungsfähigkeit eines Compilers bestimmen.

Einer dieser mir wesentlich erscheinenden Aspekte ist die Länge des erzeugten Codes. Bei effizienten P-Code-Compilern wird der gesamte Code im Schnitt um ca. 10-30 % länger als der Quelltext. Bei dem einzigen anderen mir bekannten C-64-Compiler, der reinen Maschinen-Code erzeugen kann, nämlich BASIC64, wird der Code gut zwei- bis dreimal so lang. Unter Ausnutzung diverser Optimierungsmöglichkeiten erzeugt hingegen der BOSS ein Programm, das im Schnitt nur ca. 50-70 % länger ist als der Quelltext. Der BOSS-Compiler arbeitet daher unerreicht effektiv.

Die zweite und m. E. wichtigste Qualität liegt in den Optimierungsmöglichkeiten des BOSS, den sog. Compiler-Direktiven. Im BASIC-Listing hinter REMs versteckt, geben diese Compiler-Direktiven dem Compiler Anweisungen, wie er sich zu verhalten hat. Über die Compiler-Direktiven kann der Benutzer Einfluß auf den erzeugten Code nehmen. BOSS bietet hier ein ganzes Paket leistungsfähiger Befehle, u. a. zur Optimierung der FOR-NEXT-Schleife und des IF-THEN-Sprunges. Interessant und ungewöhnlich sind die Direktiven zur Speicherverwaltung, zur Lage des Compilats im RAM und zur Deklaration der Datentypen. Zusätzlich zu den vom BASIC-V2 bekannten Typen INTEGER, REAL und STRING kann der Compiler die Typen BOOLEAN (Wertebereich nur 0 und -1), BYTE (0-255) und WORD (0-65535) verarbeiten. Insbesondere bei Verwendung der maschinennahen Typen BYTE und WORD wird das Compilat ebenso maschinennah und entsprechend kurz und schnell. Mit einfachen Befehlen kann man die Aufteilung des Arbeitsspeichers angeben und selbst festlegen, wo innerhalb des RAM die BOSS-Routinen, der Programm-Code, die Variablen usw. abgelegt werden sollen. Man kann sogar die einzelnen ROM-Bereiche flexibel ein- und ausblenden, so daß einem im Extremfall die gesamten 64 KB des C-64 zur vollen Verfügung stehen. Ich hab's ausprobiert! Das Listing „10 DIM A(10000): PRINT A(10000)" (ein Feld mit REAL-Zahlen, wohlgemerkt!) funktioniert anstandslos. Als besonderes „Bonbon" kann man (durch „Weglassen" der bekannten BASIC-Sys-Zeile) z. B. ein Maschinensprache-Unterprogramm erzeugen, das mit SYS 49152 aufgerufen wird. Versprecht Euch davon aber nicht zuviel! Ähnlich wie bei allen anderen Compilern ist auch beim BOSS die Relation der Länge des Compilats zur Länge des Quelltextes um so ungünstiger, je kürzer das Programm ist.

Einige der BASIC-V2-Befehle sind verbessert worden: BOSS kann z. B. ein RESTORE (Zeilennr.) verarbeiten. Den LOAD-Befehl hat man in der Weise verändert, daß das Programm nach dem Ausführen des LOAD nicht mehr an den Programmanfang springt, sondern ganz normal im Programm weiterarbeitet. Auf diese Weise ist es endlich auch im C-64-BASIC während des Programmablaufs möglich, bestimmte Programmroutinen (oder z. B. Hi-Res-Graphiken) unter Verwendung des LOAD-Befehls nachzuladen. Dieser Vorgang benötigt weitaus weniger Zeit als die Befehlsfolge OPEN/GET/INPUT.

Befehl	ohne Optim.	mit Optimierung
FOR ... NEXT (*)	1.3	55.3
A=B+C (*)	3.9	192.7
A=B*C	2.0	2.1
String-Operationen	4.4	4.5
PEEK/POKE (*)	3.4	70.0
GOTO	6.7	343.5
GOSUB ... RETURN	15.4	212.3
IF A THEN (*)	7.8	299.2
IF AB THEN (*)	9.5	206.3
PRINT „TEXT"	1.2	1.3
Integer-Array-Zugriff (*)	2.7	77.4
String-Array-Zugriff	2.5	.5

Kommen wir zur Geschwindigkeit des vom BOSS erzeugten Compilats. Gell, darauf habt Ihr doch die ganze Zeit schon gewartet?

Um möglichst objektive und aussagefähige Werte zu ermitteln, habe ich ein eigenes Benchmark-Programm geschrieben. Zuerst habe ich die Zeit einer „leeren" FOR-NEXT-Schleife gemessen. Anschließend habe ich jeweils den zu testenden Befehl in die Schleife gesetzt und geprüft, wieviel Zeit die Abarbeitung der Schleife benötigt. Die Differenz der Messungen belegt, wieviel Zeit die Ausführung des Befehls innerhalb der Schleife benötigt. Die Werte habe ich anschließend ins Verhältnis zu den Zeiten des uncompilierte BASICs gesetzt und den Geschwindigkeitsgewinn gegenüber BASIC errechnet. Wiederholungen der Tests erfolgten dann einmal für ein Compilat ohne und einmal für ein Compilat mit sämtlichen Optimierungsmöglichkeiten des BOSS. Im Test verdeutlicht sich, wie positiv sich die Compiler-Anweisungen bemerkbar machen.

Ein Stern (*) hinter dem Befehl bedeutet, daß beim optimierten Compilat die maschinennahen Datentypen BYTE, bzw. WORD verwendet worden sind.

Man sieht deutlich: Mit einer maschinennahen Daten- und Befehls-Struktur können gewaltige Geschwindigkeitsgewinne erzielt werden. Wie bei allen anderen sind auch beim BOSS-Compiler die REAL- und STRING-Daten eine Schwachstelle. Die Werte, die der BOSS dabei erzielt, können sich aber im Vergleich mit anderen Compilern durchaus sehen lassen. Wenn man dem Hinweis des Autors folgt und Strings durch BYTE-Folgen ersetzt und diese dann z. B. direkt in das Bildschirm-RAM POKEt, wird das BASIC-Listing zwar ein wenig umständlicher, es sind aber erhebliche Geschwindigkeitssteigerungen möglich.

für den „alten" C-64

Obwohl das Handbuch recht anschaulich und leicht verständlich erklärt, ist der BASIC-BOSS kein Werkzeug für Anfänger. Man sollte das Commodore BASIC-V2 schon einigermaßen beherrschen und Grundkenntnisse über die Arbeitsweise des C-64 besitzen. Wenn man die Möglichkeiten des BOSS wirklich ausnutzen will, muß bei der Entwicklung des BASIC-Listings bereits die spätere Compilierung im Auge behalten werden. Ein guter Programmier-Stil ist unumgänglich. Ansonsten besteht die Gefahr, daß der BOSS sich mit einer Fehlermeldung verabschiedet.
Ein Wermuts-Tropfen: Der BOSS ist zur Zeit noch nicht ganz fertiggestellt. So ist z. B. DEF FN noch nicht implementiert. Der Autor verspricht aber einen kostenlosen Update-Service, der auch für die Beseitigung noch unentdeckter Fehler Gültigkeit besitzt. Da der Compiler schon jetzt Außergewöhnliches bietet und ich keine Fehler festgestellt habe, kann ich den BOSS jedem Programmierer nur wärmstens empfehlen. Ich schätze, daß der BOSS 90 % dessen, was früher Assembler geleistet hat, übernehmen kann. Dabei denke ich an alle Vorteile einer höheren Programmiersprache, an kürzere Entwicklungszeiten und geringere Fehleranfälligkeit.

Positiv: Erzeugt sehr schnellen und relativ kurzen Maschinen-Code; flexible Speicherverwaltung; effiziente Datentypen; BASIC-Befehle z. T. verbessert; kein Kopierschutz; excellentes Preis-/Leistungsverhältnis.
Negativ: ---

Stephan de la Motte

DISASM

analysiert Maschinenprogramme

Programm: DISASM, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** 199 DM, **Hersteller:** BCI, **Muster von:** DMV GmbH, Abt. Software, Postfach 250, 3440 Eschwege
Die Zeiten sind vorbei, in der man auf dem PC fast ausschließlich mit Hochsprachen programmierte. Mittlerweile gehört der Assembler zu den wichtigsten Werkzeugen eines Programmierers. Insbesondere hat sich hier der Microsoft Assembler MASM einen Namen gemacht und eine Art Standard festgelegt. Obwohl dieser Assembler sehr leistungsstark ist und über umfangreiche Funktionen verfügt, fehlt einem doch oft ein leistungsstarker Reassembler.
Unter Reassembler versteht man ein Programm, welches aus einem bereits vorhandenen Maschinenprogramm einen Source-Code generiert. Nicht selten kommt es vor, daß man ein bereits vorhandenes Utility für seinen eigenen Zweck anpassen bzw. verändern muß. Es versteht sich von selbst, daß solche Änderungen im Source-Code wesentlich leichter vorgenommen werden können als mit einem herkömmlichen Debugger.
Genau für solche Fälle bietet das neue Programm **DISASM** von **BCI** (Exklusivvertrieb DMV GmbH) die richtigen Funktionen. DISASM ist, wie der Name schon verrät, in erster Linie ein Disassembler. Allerdings handelt es sich hier nicht um einen gewöhnlichen Disassembler wie man ihn vom dem Debugger her kennt, sondern um einen intelligenten Disassembler mit zahlreichen Zusatzfunktionen. Die Bedienung des Programmes ist relativ einfach und kann über zwei verschiedene Arten erfolgen. Entweder über die altbewährte Methode von MS-DOS aus mit Parameterübergabe oder über einen interaktiven Modus. In diesem interaktiven Modus hat der Anwender die Möglichkeit, die Parameter während des Disassemblierens nach seinen Wünschen zu verändern. So lassen sich zum Beispiel bestimmte Filter einsetzen, um spezielle Stellen eines Programmes, wie z.B. Interrupts, Sprünge, Daten oder Code, herauszusuchen. Dabei stehen dem Programmierer zwei „Fenster" zur Verfügung, wobei im oberen Fenster ein Codeausschnitt festgehalten werden kann, während im unteren Fenster interaktiv weitergearbeitet wird.
Darüberhinaus versucht DISASM den erstellten Source-Code auch zu dokumentieren, was sehr oft eine große Hilfe ist. So wird z.B. die Funktion eines Interrupt-Aufrufs anhand der Registerbelegung ermittelt und entsprechend als Kommentar notiert.

Das wohl Wichtigste ist jedoch, daß der erstellte Source-Code wahlweise auf Drucker ausgegeben oder in eine Datei geschrieben werden kann. Da die Syntax des erstellten Codes voll kompatibel zum Microsoft-Assembler ist, kann das File direkt von diesem übernommen werden. Da auch symbolische Adressen erzeugt werden, kann dieser Sourcecode assembliert werden, wobei hier dem Assemblerprogrammierer die Möglichkeit gegeben ist, den Code vorher zu modifizieren, optimieren oder zu erweitern. Da im PC-Bereich mittlerweile eine Reihe unterschiedlicher Processoren verbreitet sind, verarbeitet DISASM den Objektcode der Intelprozessoren 8088, 8086, 8087, 80186, 80286 und 80287.

Besonders gelungen ist der eingebaute Crossreferenzgenerator sowie ein Formatierungsprogramm. Der Formatierer erzeugt eine einfach zu lesende, dokumentierte Programmliste, welche alle aufgerufenen Funktionen und Interrupts indentifiziert und dokumentiert. Auch Stackbereiche, ASCII-Strings werden von diesem Formatierer erkannt und entsprechend markiert. Der Crossreferenzgenerator identifiziert Nummer und Ort aller Labels, Symbole, Funktionen und Interrupts. Spiezielle Anweisungen der Prozessoren 8087, 80287, 80186, 80286 werden als solche markiert, allerdings nicht völlig ausgebaut und formatiert.
Alles in allem handelt es sich bei DISASM um ein wirklich gutes Programm, mit dem es ein echtes Vergnügen ist, unbekannte Routinen zu analysieren. Allerdings ist als Ergänzung der Microsoft Makroassembler unbedingt zu empfehlen. *Frank Brall*

Positiv:
dokumentiert teilweise selbstständig. Filter für bestimmte Programmbereiche, voll kompatibel zum Microsoft-Assembler, Crossreferenzgenerator
Negativ:
relativ hoher Preis

Bazar eröffnet!

Ab dieser Ausgabe erklären wir den ASM-Bazar für erö ffnet! Die ASM-Verantwortlichen haben sich an den Wünschen der Leser orientiert und Arme und Beine ausgerissen, um diese neue Institution ins Leben zu rufen. Auf dieser Angebotsseite findet Ihr schon mal einiges, was Ihr Euch gewünscht habt!
In Zukunft werden wir den ASM-Bazar erweitern, um noch sehr viel mehr für den Leser an Land zu ziehen. So hoffen wir, daß wir nach und nach - und Ihr solltet uns dabei helfen - einen schönen bunten ASM-Bazar mit interessanten Artikeln zusammenbekommen. Der ASM-Service ist schon bei der Arbeit ...

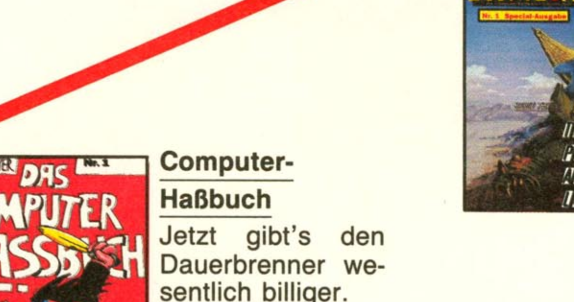


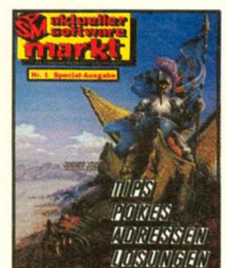
ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität.
Farbe: Weiß
Bitte die
Größe angeben:

S	=	44-46
M	=	48-50
L	=	52-54
XL	=	56-58

Nur
DM 19,90





Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonder-heft Ausgabe Nr. 1
Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,-



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.

Nur
DM 5,-



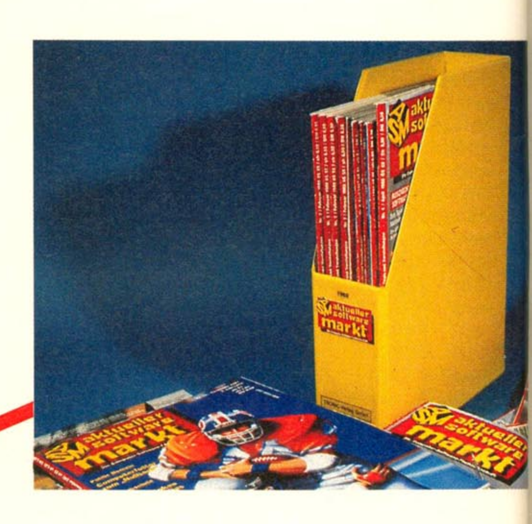
Das neue ASM-Sonderheft

Nr. 3, mit allen Umsetzungen aus der Spielhalle.

Nur
DM 7,50

Sammelordner

Zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe: Gelb
Nur
DM 15,-



Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Die gesammelten Werke – ASM 1988

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
10 Great Games	09/88	37	Action
20000 Meilen unter dem Meer	09/88	60	Blickpunkt
3D Gamemaker	01/88	124	Anwender
3D Starfighter	03/88	48	Action
4th & Inches	02/88	26	Sport
6 Pak Vol. 3	07/88	18	Kompilation
720 Grad	01/88	51	Sport
Aaargh	07/88	14	Action
ABLE ONE	07/88	126	Anwender
ACOPY ST	04/88	120	Anwender
Action Force	01/88	14	Action
* Action Force II	09/88	44	Action
Advanced OCP Art Sudio, The	05/88	127	Anwender
Advanced Tactical Fighter	04/88	62	Strategie
Afterburner	03/88	41	Action
* Agent X II	02/88	38	Action
Alien Syndrome	09/88	127	Action
All Terrain Vehicle (ATV)	03/88	59	Sport
Alternate Reality II	03/88	90	Adventure
Alternative World Games	04/88	54	Sport
AMC Spieledisk	05/88	47	Action
Amiga Tools	05/88	124	Anwender
Amourdillo	07/88	48	Action
Anarchy	03/88	41	Action
* Andy Capp	02/88	86	Adventure
Apollo 18	01/88	62	Strategie
Archon	09/88	32	Oldie
* Arkanoid II	04/88	8	Action
Athletic World	05/88	57	Sport
Atron 5000	09/88	121	Action
Axe	01/88	89	Adventure
B-TREE ISAM	07/88	126	Anwender
Back to the Future	07/88	106	Oldie
Ball Raider	04/88	46	Action
Bangkok Knights	02/88	9	Action
Barbarian II	09/88	46	Blickpunkt
* Bard's Tale III – Thief of Fate	09/88	72	Adventure
Basil the Great Mouse Detective	01/88	14	Action
* Battle Valley	05/88	48	Action
Beat it (Jammin II)	02/88	36	Action
* Bedlam	03/88	35	Action
Best of Elite Vol. 1/ Vol. 2	02/88	59	Kompilation
Better dead than Alien	09/88	14	Action
* Beyond the Ice Palace	07/88	61	Blickpunkt
Big Blue Reader, The	02/88	27	Blickpunkt
Bionic Commando	09/88	8	Action
* Black Lamp	04/88	6	Action
Black Shadow	04/88	43	Action
Blastaball	05/88	58	Sport
Blood Valley	05/88	42	Action
Blue War	01/88	58	Strategie
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport
* BMX Kidz	03/88	68	Sport
Bob Morane – Jungle	03/88	14	Action
Bob Morane – Ritterturn	03/88	14	Action
Bob Morane – Science Fiction	03/88	15	Action
Bobo	05/88	50	Action
Bocce	03/88	69	Sport
Boinggg	05/88	51	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action
* Border Zone	01/88	88	Adventure
* Brain Storm	03/88	73	Strategie
Bravestarr	02/88	44	Action
BRD	01/88	128	Education
Breach	07/88	82	Strategie
BTX-Term	04/88	125	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender
* Bubble Ghost	01/88	6	Action
Butcher	02/88	117	Anwender
C-128 Helper	04/88	121	Anwender
Canonride	07/88	43	Action
Captain America	01/88	12	Action
Card Sharks	05/88	74	Strategie
Carlos	01/88	116	Anwender
* Carrier Command	09/88	62	Strategie
Casino Roulette	07/88	81	Strategie
Cerius	09/88	39	Action
CGA-Emulator	07/88	127	Anwender
Chain Reaction	03/88	13	Action
* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport
Championship Sprint	04/88	58	Sport
Charlie Chaplin	09/88	9	Action
Chernobyl – The Syndrome	05/88	73	Strategie
* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie
Clash	01/88	93	Adventure
Clean Up Service	02/88	35	Action
Clever & Smart	01/88	43	Action
CLIMate	03/88	119	Anwender
Cogan's Run	03/88	44	Action
Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt
* Combat School	01/88	46	Action
Commodore 64 Variety Pack	02/88	58	Kompilation
Conqueror	07/88	36	Action
Conversation with a Computer	05/88	59	Education
* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Crack	05/88	9	Action
Crack'ed	03/88	10	Action
Crash Garrett	07/88	88	Adventure
Crazy Cars	02/88	55	Sport
Crosswize	09/88	53	Action
* Cybernoid – the Fighting Machine	07/88	6	Action
Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Dan Dare II	03/88	8	Action
Dark Castle	02/88	14	Action
Datamat	02/88	124	Anwender
* Deflektor	02/88	62	Strategie
Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Demolition Construction Set	04/88	11	Action
Demon Stalkers	02/88	35	Action
Denizen	09/88	43	Action
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender
Desk Commando	01/88	118	Anwender
Detector	09/88	44	Action
Diablo	01/88	60	Strategie
Digi Paint	01/88	122	Anwender
Diplomacy	02/88	62	Strategie
Direct	01/88	119	Anwender
* Discovery	03/88	36	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender
Double, The	02/88	26	Sport
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt
Dr. Scrime's Spook School	02/88	39	Action
Dream Warrior	09/88	17	Action
Driller	01/88	36	Action
* Droid Dreams	03/88	18	Action
Droids	09/88	28	Action
Duck Hunt	02/88	16	Action
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure
Dynatos	04/88	128	Anwender
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender
Earthlight	09/88	14	Action
Eco	02/88	63	Strategie
Ego Tests	05/88	89	Education
Emetic Skimmer	04/88	46	Action
Empire	04/88	65	Strategie
Energy Warriors	03/88	50	Action
Enforcer, The	02/88	40	Action
Euro Soccer '88	09/88	58	Sport
European Super Soccer	09/88	57	Sport
Explora Time Run	09/88	76	Adventure
Eye	03/88	74	Strategie
F-1-Spirit	04/88	56	Sport
Falcon, The F-16 Fighter Sim.	04/88	61	Strategie
Fantasm	09/88	31	Action
Fast'em	09/88	132	Anwender
Ferrari Formula One	03/88	70	Sport
Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt
Fire Blaster	07/88	44	Action
Fire Galaxy	05/88	50	Action
Fire Rescue Plus	05/88	127	Anwender
Firefly	04/88	38	Action
Firetrans	01/88	120	Anwender
Firetrap	01/88	40	Action
Five Star Games	02/88	60	Kompilation
Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender
Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender
Flying Shark	02/88	12	Action
Fontasy	04/88	125	Anwender
* Football Manager II	09/88	54	Sport
Footman	07/88	47	Action
Foundations Waste	07/88	15	Action
Four Great Games	07/88	37	Kompilation
* Four Smash Hits	02/88	40	Kompilation
* Frantic Freddie	01/88	17	Action
* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
Frightmare	04/88	10	Action
Fugger	05/88	86	Microwelle
Future Tank	09/88	27	Action
Galactic Games	01/88	54	Sport
Galaxian	03/88	18	Action
Galaxy Fight	02/88	39	Action
Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Action
Games Toolbox	03/88	118	Anwender
* Garfield	03/88	40	Action
Gary Lineker's Super Soccer	01/88	52	Sport
Gauntlet II	03/88	46	Action
* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
Genie	04/88	127	Anwender
German Football Simulation	05/88	72	Strategie
* Get Dexter 2	05/88	8	Action
Ghost House	02/88	47	Action
* Giana Sisters	02/88	46	Action
Giganoid	04/88	9	Action
Goldrunner II	09/88	46	Action
Good Luck	09/88	66	Strategie
* Grammar Master, The	05/88	88	Education
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport
* Graph in the Box	02/88	116	
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender
Great Baseball	09/88	124	Sport
* Great Golf	04/88	52	Sport
Great Volleyball	02/88	53	Sport
Grid Iron	03/88	74	Strategie
Grossmeister	09/88	104	Strategie
Gryzor	02/88	42	Action
Guadalcanal	01/88	62	Strategie
Guide	07/88	124	Anwender
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt
Gunslinger	02/88	87	Adventure
Gutz	07/88	48	Action
Hanse	04/88	25	Oldie
Happy Text	03/88	120	Anwender
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure
* Hattrick	03/88	68	Sport
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie
Helidrop	02/88	7	Action
Herbert	04/88	16	Action
Hercules – Slayer of the Damned	09/88	50	Action
Herobotix	07/88	43	Action
High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender
Hopping Mad	09/88	13	Action
Hotshot	09/88	7	Action
Hunters Moon	02/88	47	Action
Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender
I, Alien	01/88	10	Action
* Icehockey	05/88	63	Sport
* Impossible Mission II	07/88	42	Action
Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt
* Indoor Sports	02/88	58	Sport
Infiltrator II	07/88	41	Action
Insanity Fight	01/88	8	Action
Inside Outing	02/88	18	Action
Inspector Gadget	04/88	18	Action
* Interceptor	09/88	64	Strategie
International ST Soccer	07/88	65	Sport
* IO	07/88	40	Action
Irodon	05/88	38	Action
Iron Horse	09/88	18	Action
Isnogud	01/88	42	Action
* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
Jackal	01/88	40	Action
Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
* Jinxter	03/88	86	Adventure
Journey to the Centre of the Earth	07/88	89	Adventure
* Kaiser	05/88	71	Strategie
Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
* Karnov	07/88	52	Action
Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Katakis	05/88	39	Blickpunkt
* Katakis	09/88	10	Action
Kelly X	01/88	44	Action
KGB Agent	02/88	115	Action
King of Chicago	04/88	83	Adventure
Knight Games II	03/88	44	Action
Knightmare	02/88	88	Adventure
Komplette Schachprogramm, Das	03/88	105	Strategie
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action
Kwasimodo	03/88	47	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure
Larry and the Ardies	07/88	46	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie
Lazer Tag	09/88	11	Action
Leaderboard	05/88	31	Oldie
Leatherneck	09/88	52	Action
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnu
* Legend of the Sword	09/88	78	Adventure
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action
* Les Ripoux	01/88	86	Adventure
Lifeforce	01/88	47	Action
Liga Star	01/88	121	Anwender
Little Green Man	03/88	37	Action
Live Ammo	02/88	60	Kompilation
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation
Mach 3	01/88	8	Action
Mad Balls	02/88	15	Action
Magnetron	05/88	11	Action
Manhattan Dealers	07/88	35	Action
Maniax	09/88	40	Action
Marauder	09/88	12	Action
Maschinenschreiben	05/88	88	Anwender
Mask 3 – Venom strikes back	09/88	46	Action
Master Blaster	09/88	34	Action
Masters of the Universe – The Movie	02/88	17	Action
Matchday II	02/88	54	Sport
Matta Blatta	09/88	18	Action
Mean Streak	01/88	12	Action
Mephisto Roma	02/88	106	Strategie
Metropolis	01/88	84	Adventure
Mewilo	01/88	57	Blickpunkt
* Mewilo	05/88	117	Adventure
MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender
Mickey Mouse	09/88	51	Blickpunkt
Micro League Wrestling	04/88	57	Sport
Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure
* Might and Magic	09/88	75	Adventure
* Mike Tyson's Punch Out	05/88	56	Sport
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie
* Minden	03/88	72	Strategie
* Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport
Mirax Force	07/88	45	Action
Mission Genocide	07/88	30	Action
* Moley Christmas	02/88	10	Action
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Morpheus	02/88	12	Action
Mr. Wino	09/88	50	Action
Multiface 128	04/88	126	Anwender
Multiprint	04/88	126	Anwender
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
* Nemesis II	01/88	35	Action
Netherworld	09/88	16	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Nirvana	09/88	131	Anwender
Nord & Bert	01/88	93	Adventure
Northstar	05/88	14	Action
Now Games 5	09/88	29	Kompilation
Obliterator	07/88	44	Action
* Octapolis	03/88	8	Action
Oids	05/88	7	Action
Omega One	01/88	15	Action
* Ooze – Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure
Operation Ahoria	07/88	43	Action
Othello	07/88	81	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action
Out Run	02/88	51	Sport
Pac-Land	05/88	12	Action
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation
Page Setter	02/88	120	Anwender
Pandora	09/88	42	Action
Paul Whitehead's Schachschule	02/88	105	Strategie
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie
Pengy	02/88	42	Action
Phalanx II	02/88	36	Action
Phantom Club	01/88	15	Action
Phoenix	01/88	10	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender
Piggy	03/88	15	Action
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt
Pink Panther	04/88	13	Action
Pirate Base	05/88	10	Action
Pirates!	01/88	79	Kopfnuß
Play for your Life	02/88	56	Sport
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender
Point X	03/88	48	Action
* Police Quest	03/88	88	Adventure
Poltergeist	09/88	9	Action
Pool	05/88	62	Sport
* Ports of Call	04/88	64	Strategie
Power at Sea	05/88	40	Action
Power Pack	02/88	59	Kompilation
Power Play	02/88	64	Strategie
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt
Primus	03/88	121	Anwender
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport
* Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender
Protext	02/88	126	Anwender
Protium	09/88	50	Action
PsionChess	01/88	104	Strategie
Psycho Soldier	02/88	18	Action
* Quadralien	05/88	18	Action
* Questron II	07/88	86	Adventure
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Rallye Master	02/88	55	Sport
Rampage	01/88	38	Action
Ramparts	01/88	38	Action
Rastan	03/88	16	Action
Raster Bike	07/88	18	Action
Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender
Return to Atlantis	04/88	12	Action
Return to Genesis	07/88	38	Action
Rimrunner	05/88	15	Action
Road Warrior	05/88	10	Action
Road Wars	04/88	40	Action
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
Rockfort	05/88	44	Action
Rocky	03/88	115	Action
Rollaround	04/88	18	Action
Rollerboard	02/88	54	Sport
* Rolling Thunder	03/88	39	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure
Rygar	01/88	45	Action
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action
Sac û dos	03/88	128	Education
Salamander	07/88	11	Action
Samson	01/88	120	Anwender
* Samurai Warrior	07/88	16	Action
* Sapiens	01/88	90	Adventure
Sarcophaser	09/88	29	Action
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education
Scout	05/88	14	Action
Screaming Wings	02/88	13	Action
* Scruples	02/88	61	Strategie
Scull Diggery	01/88	35	Action
Scumball	04/88	40	Action
Seconds Out	05/88	60	Sport
Shackled	09/88	11	Action
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender
* Shadowgate	04/88	78	Adventure
Shanghai Karate	05/88	38	Action
She-Fox	09/88	48	Action
Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure
Shuffleboard	07/88	69	Sport
Side Arms	05/88	47	Action
Sideview	02/88	122	Anwender
* Sidewinder	05/88	43	Action
Skate or Die	01/88	50	Sport
Sky Fox II	03/88	38	Action
Skyrider	02/88	7	Action
Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure
Slalom	02/88	56	Sport
Slaygon	04/88	81	Adventure
Small-C (PD)	07/88	54	Anwender
Soccer Games '88	07/88	80	Strategie
Soccer King	04/88	53	Sport
Soldier of Light	09/88	34	Action
Solid Gold	02/88	59	Kompilation
Solitaire Royal	07/88	84	Strategie
Sorcerer Lord	07/88	83	Strategie
Sound Digitizer	02/88	127	Anwender
* Space Baller	02/88	6	Action
Space Pilot II	04/88	10	Action
* Space Quest II	03/88	90	Adventure
Space Racer	09/88	43	Action
Space Relief	01/88	18	Action
Spidertronic	07/88	50	Action
Spindrone	07/88	8	Action
Spinworld	07/88	66	Blickpunkt
Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt
Spooky Castle	07/88	50	Action
Spore	05/88	48	Action
Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
St. Pauli	07/88	90	Adventure
Star Painter ST	02/88	123	Anwender
* Star Trash	09/88	38	Action
Star Trooper	09/88	31	Action
Star Wars	01/88	7	Action
* Starray	09/88	6	Action
Starways	05/88	46	Action
* STI	03/88	91	Adventure
Stock Market	09/88	66	Strategie
Strange New World	04/88	43	Action
Street Hassle	01/88	18	Action
* Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Subterranea	07/88	36	Action
Sunburst	04/88	35	Action
Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Super Hang On	02/88	52	Sport
Super Stuntman	07/88	43	Action
Super Tennis	09/88	127	Sport
Super Trolley	09/88	42	Action
Superbase	03/88	122	Anwender
Superbase Professional	07/88	120	Anwender
Sword Slayer	09/88	18	Action
Sys Cracker	01/88	120	Anwender
Taekwondo	03/88	9	Action
Talladega	02/88	52	Sport
Tangent	09/88	27	Action
* Tanglewood	01/88	82	Adventure
* Target	07/88	45	Action
Task III	04/88	42	Action
Teddy Boy	02/88	46	Action
Teladon	09/88	40	Action
Tennis	09/88	126	Sport
* Terramex	03/88	12	Action
Terramex	07/88	93	Kopfnuß
* Tetris	04/88	60	Strategie
Textmaker	05/88	126	Anwender
The Art of Chess	07/88	104	Strategie
The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß
The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt
The Fury	09/88	47	Action
The Graphic Studio	07/88	122	Anwender
The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt
The Runner	09/88	28	Action
The Three Stooges	09/88	39	Action
* The Train	04/88	42	Action
The Ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt
* The Winter Edition	07/88	62	Sport
Thexder	01/88	42	Action
Thing	05/88	49	Action
Thunderboy	03/88	13	Action
Thundercats	02/88	38	Action
Thundercross	04/88	17	Action
Tiebreaker	04/88	55	Sport
* Time Bandit	04/88	14	Action
Time Fighter	04/88	13	Action
* To Be On Top	01/88	48	Action
* Top Ten Collection	05/88	16	Action
Toptex	05/88	125	Anwender
Tour de Force	05/88	61	Sport
Transmuter	02/88	36	Action
Trashheap	02/88	7	Action
Trauma	01/88	9	Action
* Traz	04/88	36	Action
Trivia Trove	03/88	77	Strategie
Trivial Fruit	07/88	84	Strategie
Troll	05/88	15	Action
* Tube Runner	07/88	37	Action
Tune Up!	01/88	117	Anwender
Tunesmith	09/88	134	Anwender
Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Turbo GT	01/88	54	Sport
Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
Turbo Pascal Maskengenerator	05/88	123	Anwender
Turbo ST	03/88	71	Sport
Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
UMS	05/88	90	Kopfnuß
Unitrax	07/88	8	Action
* Universal Military Simulator (UMS)	03/88	76	Strategie
* Vampire's Empire	03/88	50	Action
Vengeance	01/88	18	Action
Vie et Mort des Dinosaures	01/88	128	Education
Viruskiller, V 1.3	09/88	135	Anwender
Volleyball	02/88	50	Sport
Volleyball Simulator	05/88	58	Sport
Vyper	05/88	46	Action
Wall, The	03/88	38	Action
War Cars & Constr. Set	03/88	47	Action
War Heli	04/88	30	Blickpunkt
War Heli	05/88	36	Action
Warlock	07/88	41	Action
* Warlock's Quest	07/88	10	Action
Wasteland	09/88	79	Adventure
Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Werewolves in London	01/88	9	Action
Winter Games	02/88	26	Oldie
* Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Wizard Warz	07/88	14	Action
Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
Wolfman	04/88	81	Adventure
* World Soccer	02/88	48	Sport
World War I	07/88	81	Strategie
Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
Xecutor	01/88	36	Action
Xen	02/88	44	Action
XR-35	04/88	46	Action
Yeti	09/88	44	Action
* Zarch	01/88	39	Action
* Zero Gravity	09/88	57	Sport
Zillion	02/88	14	Action
Zillion II	03/88	46	Action
Zoom	09/88	14	Action
Zorlide C	03/88	118	Anwender

Liebe Freunde! Das * vor dem Titel zeigt an, daß es sich um einen „ASM-Hit" gehandelt hat!

Hier sind sie, unsere Gewinner der Wettbewerbe aus 7/88!

DISCOVERY hatte für Sie 10 Amiga-**ARKANOIDs** locker gemacht:
Katja Dick, 2401 Ratekau, Holger Faupel, 5210 Troisdorf 14, Thorsten Fiolka, 4100 Duisburg 18, Michael Grad, 3004 Isernhagen 2, Sebastian Hansmann, 4600 Dortmund 1, Marcus Nowack, 1000 Berlin 49, Friedhelm Rehkop, 3352 Einbeck 1, Andreas Schillinger, 6700 Ludwigshafen-Oppau, Mark Schülke, 4770 Soest-Deiringsen, Gunnar Ziwes, 5527 Irrel.

Die zehn **RASTERBIKEs** von **EAS** (Amiga) gingen an:
Björn Anders, 2900 Oldenburg, Torsten Brönstrup, 4540 Lengerich, Thorsten Hansen, 5112 Baesweiler, Jürgen Jester, 6720 Speyer, Andreas Mitak, 1080 Wien, Christian Peter, 6767 Feilbingert, Hans Sauer, 6000 Frankfurt/M., Stefan Szafranek, 4390 Gladbeck, Marcus Weichsleder, 8900 Augsburg, Frank Zahn, 1000 Berlin 45.

ELECTRA, das neue Softwarehaus aus Oxford, hatte einiges anzubieten. Die Gewinner stehen fest!
Die fünf **ELECTRA**-Programmpakete (für ST) gewannen:
Björn Bernbom, 2250 Husum, Andsin Frei, 8302 Kloten, Deborah Hof, 6453 Seligenstadt, Sebastian Roll, 7988 Wangen/Allg., Joachim Stolper, 4250 Bottrop.
BETTER DEAD THAN ALIEN (für Amiga):
Michael Köhler, 4404 Telgte, Ralf Nakötter, 4050 Mönchengladbach 2, Christian Nikolopoulos, 8960 Kempten, Martin Pfaff, 7541 Pfinzweiler, Oliver Riepe, 4902 Bad Salzuflen 1, Martin Runkel, 3501 Habichtswald, Thomas Wachter, 7480 Sigmaringen 3, Markus Wöhrl, 7114 Pfedelbach.
BETTER DEAD THAN ALIEN (Atari-ST-Version):
Karsten Preukschat, 1000 Berlin 42, Fabian Schmidt, 4815 Stukenbrock.

Den ersten Preis beim **ELITE**-Wettbewerb gewann:
Sönke Petersen, 2263 Risum-Lindholm
Die einzelnen **BATTLE SHIPS** (zuerst für Amiga) bekommen:
Artur Chmolka, 7300 Esslingen, Patrick Erb, 6480 Wächtersbach 1, Adrian Feindt, 2110 Buchholz, Winfried Fromm, 4950 Minden, Ralf Heles, 5828 Ennepetal 13, Volker Helzle, 7300 Esslingen 1, Kai Jost, 6650 Homburg, Boris Keller, 7516 Karlsbad 1, Kareem Khan, 6082 Mörfelden-Walldorf, Michael Kleen, 4700 Hamm 1, Sylvester Klobeck, 6230 Frankfurt 80, Rainer Nehuis, 2957 Esklum, Bernhard Ofitsch, 8999 Scheidegg, Thomas Probst, 8061 Herbertshausen, Stevan Rankic, 7449 Neckartenzlingen, Bernd Rapp, 7071 Barthdomä-Möhnhof, R. Robert, 2800 Bremen 21, Kay Stahlecker, 6100 Darmstadt, Peter Tessmann, 4050 Mönchengladbach 1, Christian Wolf, 8070 Ingolstadt.
Die **BATTLE SHIPS** für ST gehen an:
Roy Assmann, 5400 Koblenz, Martin Binder, 7470 Ebingen, B. Birkner, 3100 Celle, Chris A. Brunner, 8313 Vilsbiburg, Gustaf Eckert, 3000 Hannover 1, Thomas Götz, 8521 Effeltrich, Klaus D. Hartmann, 4939 Steinheim, Mike Hennig, 6200 Wiesbaden-Nordenstadt, Christoph Herder, 6538 Münster-Sarmsheim, Thorsten Klein, 6200 Wiesbaden-Naurod, Claus König, 7000 Stuttgart 1, Jörg Köstner, 4300 Essen 1, Arno Lang, 8000 München 5, M. Lederle, 8500 Nürnberg 60, Martin Lengiewicz, 2000 Hamburg 74, M. Nass, 6520 Worms 21, Bettina Saalfeld, 7080 Aalen, Axel Schneider, 4500 Osnabrück, Ralf Steiner, 6900 Heidelberg, T. Unger, 4232 Xanten.

EXOCET, ein weiteres neues Software-Haus, spuckte folgende Software aus:
FOUNDATIONS WASTE für Amiga:
Jake Acosta, 6508 Alzey 2, Markus Adamski, 4100 Duisburg 18, Hannes Gnad, 6990 Bad Mergentheim, Frank Heineke, 8978 Burgberg, Michael Klemer, 4018 Langenfeld, Adrian Przondziono, 5000 Köln 90, Jörg Schäfer, 6090 Rüsselsheim, Marc Schmidt, 7141 Erdmannhausen, Elmar Weiß, 4390 Gladbeck, Markus Wolf, 6231 Schwalbach/Ts.
Die ST-Fassungen:
Adolf Brenner, 7530 Pforzheim, Volker Dietrichs, 6100 Darmstadt, U. Hansen, 2300 Kiel, Werner Kopp, 6728 Germersheim, Stefan Kriebs, 5160 Düren, Frank Marotz, 3155 Edemissen 2, Klaus Müller, 6780 Pirmasens 15, H. Schlagmann, 4150 Krefeld, Jörg Stresemann, 3180 Wolfsburg, Patrick Trinkert, 8508 Wendelstein.

Den 1. Preis bei der großen **LOGOTRON**-Competition gewann:
Hajo Schmiedeler, 5789 Medebach
Der zweite Preis, **die ersten drei Spiele von LOGOTRON**, holte sich der Amiga-User Christian Schulz, 6419 Haunetal-Wehrda
QUADRALIEN (Amiga) ergatterten:
U. Doubrowski, 3500 Kassel, Thomas Engstler, 7580 Bühl, Alex Fuchsbichler, 8020 Graz, Paul Guillaume, 8413 Regenstauf, O. Kellner, 2800 Bremen 1.



ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 50 91/92
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Oberhöchstadter Str. 53b, 6370 Oberursel/Taunus, Tel.: (06171) 53863/73048.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (0 69) 61 40 46.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp GmbH, Grasweg 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 0 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/ Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street,London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

DIESER AUSGABE LIEGT EINE BEILAGE DER FA. HOMECOMPUTER CLUB BEI. EINEM TEIL DIESER AUSGABE LIEGT EINE BEILAGE DER FA. WESTFALIA TECHNICS BEI. DER SCHWEIZER AUFLAGE LIEGT EINE BEILAGE DER FA. ONKEN BEI. WIR BITTEN UM BEACHTUNG!

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 21.10.1988

ASM-Bewertungskästchen

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Bei den ACTION GAMES waren für uns vor allem diese fünf Kriterien von Interesse. Grafik und Sound sind sehr wichtig (obwohl manche Rechner – wie z. B. der Spectrum – auch gut ohne Sound „auskommen"). Unter „Spielablauf" verstanden wir die Abstimmung aller Elemente im Spiel, wie z. B. Geschwindigkeit, Handlung, Arrangement usw. Die „Motivation" zeigt an, ob oder wie oft man auf das jeweilige Programm zurückgreifen wird. Preis/Leistung gibt an, ob das Programm seinen Preis wert ist, wobei eine Wertung von 8-9 anzeigt, daß das Preis/Leistungsverhältnis „stimmt".

Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Bei den SPORTSPIELEN zeigt die Animation, wie gut die Figuren „bewegt" werden. Die Realitätsnähe gibt darüber Aufschluß, wie „naturgetreu" die Umsetzung gelungen ist. Spaß/Spannung braucht wohl nicht weiter erklärt zu werden.

Grafik	7
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Bei den ADVENTURES sah es etwas anders aus: Neben der Grafik sind wohl die Textinformation bzw. die Eingabemöglichkeiten das Wichtigste („Vokabular"). Die Story ist gleichsam wichtig wie interessant, während die Atmosphäre die Motivation des Spielers doch sehr stark beeinflußt.

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Die STRATEGIE-, DENK- und SIMULATIONSSPIELE wurden unterteilt in Grafik (wichtig – immer wichtig!), Handhabung (Frage: Wie ist das Programm zu nutzen, welche Schwierigkeiten könnten auftreten?), Technik/Strategie (Programm-Aufbau) und Spielwert (hat das Programm einen „Langzeiteffekt"?)

Positiv:
Grafikmöglichkeiten hervorragend, enorme Geschwindigkeit, viele Anwendungsmöglichkeiten.
Negativ:
Zur kommerziellen Nutzung ist Compiler erforderlich.

Bei den ANWENDERPROGRAMMEN erschien es uns sinnvoll, eine etwas ausführlichere Beurteilung vorzunehmen: Unter POSITIV und NEGATIV wird das Wesentliche beschrieben.

Grafik	7
Effekt	2
Anreiz	2
Methode	0
Preis/Leistung	3

In der EDUCATION-Ecke – den Lernprogrammen – ist wiederum die Grafik von Interesse. Bisweilen bestimmt diese die Motivation des Lernenden. Unter Effekt ist der Lerneffekt zu verstehen, den das jeweilige Programm bieten kann – also quasi die „Inhaltsschwere". Der Anreiz ist gleichzusetzen mit dem Nutzen, den man aus der Software ziehen kann, während die Methode Aufschluß über die Art und Weise (Didaktik) des Programmes gibt.

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	9
Preis/Leistung	10

Last but ‚n' least: SOUNDECKE. Die dargestellten Kriterien bei der Bewertung der Software verstehen sich eigentlich von selbst. Die Kritikpunkte zeigen an, was man mit der Software machen kann, wo und wie man sie anwendet, wie man Klangbilder geschaffen hat und wie man diese verändern kann. Bei der Soundausnutzung soll deutlich gemacht werden, welche Qualität die entsprechende Software besitzt.

aktueller software Markt — *Abrufkarte*

Sofort-Bestellkarte für ein persönliches Abonnement

Hiermit bestelle ich die Zeitschrift „aktueller software Markt" ab Heft-Nr. ______ zum Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) von DM 59,50 inkl. Versand, Inland. (Ausland: siehe Impressum)

Name/Vorname

Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug:

Bankleitzahl

Geldinstitut — Konto-Nr.

☐ gegen Rechnung

☐ gegen Vorkasse
(Betreffendes bitte ankreuzen)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Abonnements-Kündigungen: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements. Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, Unterschrift

aktueller software Markt — *Kontaktkarte*

Ich beziehe mich auf die aktuelle software Markt Nr. ______ Seite ______ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

aktueller software Markt — *Kleinanzeigenkarte*

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ **Software** ☐ **Hardware** — **Ich suche** ☐ **Software** ☐ **Hardware** — ☐ **Tausch** ☐ **Kontakte** ☐ **Verschiedenes (Mixed)**

Name, Vorname/Firma — **PLZ/Ort**

Straße/Nr. — ☐ **Privatanzeige** ☐ **gewerbl. Anzeige** (DM 10,- pro Zeile zuzügl. MwSt.)

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 5,- (jede weitere Zeile DM 2,-). Eine Veröffentlichung erfolgt nur gegen Vorkasse.

Absender nicht vergessen!

Datum, Unterschrift

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Antwortkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▶

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Antwortkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

ASM-Bewertungskästchen

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Bei den ACTION GAMES waren für uns vor allem diese fünf Kriterien von Interesse. Grafik und Sound sind sehr wichtig (obwohl manche Rechner – wie z. B. der Spectrum – auch gut ohne Sound „auskommen"). Unter „Spielablauf" verstanden wir die Abstimmung aller Elemente im Spiel, wie z. B. Geschwindigkeit, Handlung, Arrangement usw. Die „Motivation" zeigt an, ob oder wie oft man auf das jeweilige Programm zurückgreifen wird. Preis/Leistung gibt an, ob das Programm seinen Preis wert ist, wobei eine Wertung von 8-9 anzeigt, daß das Preis/Leistungsverhältnis „stimmt".

Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Bei den SPORTSPIELEN zeigt die Animation, wie gut die Figuren „bewegt" werden. Die Realitätsnähe gibt darüber Aufschluß, wie „naturgetreu" die Umsetzung gelungen ist. Spaß/Spannung braucht wohl nicht weiter erklärt zu werden.

Grafik	7
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Bei den ADVENTURES sah es etwas anders aus: Neben der Grafik sind wohl die Textinformation bzw. die Eingabemöglichkeiten das Wichtigste („Vokabular"). Die Story ist gleichsam wichtig wie interessant, während die Atmosphäre die Motivation des Spielers doch sehr stark beeinflußt.

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Die STRATEGIE-, DENK- und SIMULATIONSSPIELE wurden unterteilt in Grafik (wichtig – immer wichtig!), Handhabung (Frage: Wie ist das Programm zu nutzen, welche Schwierigkeiten könnten auftreten?), Technik/Strategie (Programm-Aufbau) und Spielwert (hat das Programm einen „Langzeiteffekt"?)

Positiv:
Grafikmöglichkeiten hervorragend, enorme Geschwindigkeit, viele Anwendungsmöglichkeiten.
Negativ:
Zur kommerziellen Nutzung ist Compiler erforderlich.

Bei den ANWENDERPROGRAMMEN erschien es uns sinnvoll, eine etwas ausführlichere Beurteilung vorzunehmen: Unter POSITIV und NEGATIV wird das Wesentliche beschrieben.

Grafik	7
Effekt	2
Anreiz	2
Methode	0
Preis/Leistung	3

In der EDUCATION-Ecke – den Lernprogrammen – ist wiederum die Grafik von Interesse. Bisweilen bestimmt diese die Motivation des Lernenden. Unter Effekt ist der Lerneffekt zu verstehen, den das jeweilige Programm bieten kann – also quasi die „Inhaltsschwere". Der Anreiz ist gleichzusetzen mit dem Nutzen, den man aus der Software ziehen kann, während die Methode Aufschluß über die Art und Weise (Didaktik) des Programmes gibt.

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	9
Preis/Leistung	10

Last but ‚n' least: SOUNDECKE. Die dargestellten Kriterien bei der Bewertung der Software verstehen sich eigentlich von selbst. Die Kritikpunkte zeigen an, was man mit der Software machen kann, wo und wie man sie anwendet, wie man Klangbilder geschaffen hat und wie man diese verändern kann. Bei der Soundausnutzung soll deutlich gemacht werden, welche Qualität die entsprechende Software besitzt.


ASM-Hit
Der Arcade-Hammer
Katakis – Ballern de luxe
Gut! ...bestes Actionspiel auf dem Amiga.
... we were coming into the office at weekends to play it!
KATAKIS
Rainbow Arts
Amiga, C 64
Die Macher:
C 64: Manfred Trenz,
Andreas Escher, Chris Hülsbeck
Amiga: The famous Factor 5 Team
Graffiti man
Sie sind ein junger, wendiger, aber dennoch in der Szene gänzlich unbekannter Graffiti-Künstler. Nun haben Sie sich in den Kopf gesetzt, unbedingt in den erlesenen Kreis der "l'Art de Mauer" aufgenommen zu werden. Dazu müssen Sie an den unmöglichsten Plätzen Ihre Graffitis sprühen. Aber – glauben Sie etwa daß oberscharfe Tantchen, pflichtbeflissene Polizisten und neurotische Tintenfische das gerne sehen???
Comicartige Action und kreative Feinmotorik stellen die Kombination zu einem völlig neuen Spielprinzip dar.
GRAFFITI MAN
Rainbow Arts
Amiga, Atari ST, C 64
Idee und Grafik: Andi Kalwente
Entwicklung: reline Software
Rainbow Arts
Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhändler

Heute schon gesiegt?

SUMMER OLYMPIAD

TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE

In Seoul wird vom 17.9.–2.10.88 gekämpft. Bei uns dauert der Kampf so lange Sie wollen!
Sommer Olympiade auf Ihrem Bildschirm, rund um die Uhr, wann immer Sie Lust haben.

Treten Sie an im Dreisprung, Hürdenlaufen, Fechten, Skeetschießen oder Turmspringen. An den Start geht es mit Commodore 64, Amiga, Atari ST und PC (mit CGA-Karte).
Darum: Auf die Plätze! Fertig! Peng!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

ASM 10/88

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm